EN EL CD: SOUL REAVER, ROLLCAGE, BICHOS, VIVA FOOTBALL, WARZONE 2100 Y MÁS...

* CD sólo válido en España

¡20 PACKS A SORTEO! RRT4 + CAMISETA + GORRA



PlayStation™ Magazine Número 28

METAL GEAR
EL MEJOR... DE MOMENTO
SOLID

Analizado al fin el mejor juego de PlayStation hasta la fecha!

975 Ptas.
5,87 €



¡ATENCIÓN! ¡PLAYSTATION 2 AL DESCUBIERTO!

PREVIEW!
SYPHON FILTER
¿Mejor que Metal Gear Solid?

PREVIEW!
DRIVER
¡DD sale a las calles de San Francisco!

PREVIEW!
SILENT HILL
¡Temblarás más que con Resident!

ANÁLISIS:
X GAMES PRO BOARDERS
GLOBAL DOMINATION
MEGAMAN LEGENDS
GRANSTREAM SAGA
BLOODY ROAR 2
SOUL REAVER
MEGAMAN X 4
ELIMINATOR
RRT4





La revista PlayStation más vendida del mundo

Editorial

El 2 de marzo no nos hubiésemos cambiado por nadie. No subestimes el poder de lo que pudimos presenciar en Tokio, porque la PlayStation de próxima generación es cualquier cosa menos una broma.

Han sido necesarios 12.600 millones de pesetas para financiar el desarrollo del Emotion Engine. Y Sony tiene previsto invertir 61.500 millones de pesetas en el equipamiento de la nueva compañía que ha fundado, en *joint venture* con Toshiba, para la fabricación en serie del chip prodigioso. Son sólo dos ejemplos del capital que la multinacional está dispuesta a desembolsar para convertir su proyecto en realidad.

En estos momentos, Sony detenta el 60% de la participación del mercado global de videojuegos, un área de negocio estimada en dos billones y cuarto de pesetas. Y ese negocio representa más del 40% de sus beneficios. Por tanto, tenemos razones para creer que hablan en serio.

Algunos expertos temen que Sony tenga problemas para ajustarse a las fechas de lanzamiento de la futura máquina, por las dificultades técnicas que encierra la producción de chips de alta tecnología (Dreamcast sufrió una traba similar el pasado noviembre). Por otra parte, Sony no quiere lanzar su nuevo hardware si no cuenta con, al menos, la misma cantidad de títulos con que contó la consola original. Y, como declaró Tomoyuki Takechi, presidente de Square, «no más de cinco compañías de software pueden desarrollar juegos que saquen total provecho de las capacidades de PlayStation 2»...

Sin embargo, la constitución de una nueva compañía dedicada en exclusiva a la fabricación del chip y la confirmación de que sólo ahora se extrae pleno rendimiento de la consola actual nos llevan a concluir que Sony sabe lo que hace.

Por el momento, la futura PlayStation no posee nombre, diseño ni precio. Cuando este verano finalice podremos contemplar su aspecto por primera vez, y las compañías de software dispondrán de los kits de desarrollo esta misma primavera. ¡La revolución está a la vuelta de la esquina!

Empar Revert

¿QUÉ TE AGUARDA EN EL CD?



*CD incluido sólo para su distribución en España.



Ah, compañeros. En verdad diremos que es ésta una voluminosa y valiosa demo. Conviértete en vampiro, en hormiga, en Michael Chan... La metamorfosis de Kafka se queda corta ante tamaña *performance*... ¡Bienvenido a *PSMag* 28!









SOUL REAVER — Jugable
Prepárate para ver cómo se te ponen los pelos de punta con esta vampírica demo.

BICHOS — Jugable
Has leído el análisis y has visto la película, ¿verdad? Pues ahora, ¡a jugar!

ALL STAR TENNIS — Jugable
Es un juego de tenis, como habrás podido adivinar. ¿Que concretemos? Pruébalo.

ROLLCAGE — Jugable
¡Última oportunidad! Pon el cronómetro en marcha y aprieta el acelerador.

MUSIC BONUS DATA — Jugable
11 melodías nuevas para ayudarte a crear grandes éxitos.

WARZONE 2100 — Jugable
Tanques y estrategia militar gratis en esta demo tipo *C&C*.

VIVA FOOTBALL — Jugable
Enfrenta a la Inglaterra de 1966 contra la Argentina del año pasado. Y no por las Malvinas, precisamente.

SUPER BUB — Yaroze
Acción de corte *Bust-A-Move*.

DRIVER — Vídeo
Mira lo que los chicos de *Destruction Derby* son capaces de hacer.

GEX 3 — Vídeo
¿Verde y con encanto? Debe ser el protagonista de *Deep Cover Gecko*.

SOUL REAVER — Vídeo
Reclínate en tu ataúd y disfruta del despliegue gore...







Sumario

30 abril 1999

Staff

Edita: MC Ediciones, S.A.
Directora edición española: **Empar Revert**
Jefa de redacción: **Mònica Bassas**
Webmaster: **Amadeu Brugués**

Maquetación Electrónica

Lluís Guillén

Colaboradores

Alfonso Catena, Quique Fidalgo, Asunción Guasch, Arnau Marín, Albert Lavila, Mike Roberts, Jordi Navarrete, Carlos Robles, Zoraida de Torres, Domènec Umbert.

Dirección Editorial

Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad

Directora de ventas: **Carmen Ruiz**
Pº San Gervasio, 16-20
Barcelona 08022
Tel. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Jefa de Publicidad: **Elena Cabrera**
Publicidad
Pilar González
Gobelas, 15, 28023 Madrid
Tel: 91 372 87 80 Fax: 91 372 95 78

Publicidad de consumo

Alba Hernández
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Suscripciones

Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58 Fax: 93 254 12 59

Redacción *PlayStation Magazine*

MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 62

Filmación y fotomecánica

MC Ediciones
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

Impresión

Printer IGSA
Tel: 93 631 02 04 Depósito Legal: B-46888-1996
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución

Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.
DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo **CADE, S.A.** de C.V.
Lago Ladoga nº220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados Publicaciones CITEM D.F. Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite) Número en reserva al título en derechos de autor (en trámite)

Edita

MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Solicitado Control O.J.D.





Carmageddoon

Gex 3

PRIMER CONTACTO



PREPLAY





56

Populous



66

Ridge Racer Type 4



60

Metal Gear Solid



32

Syphon Filter

PLAYTEST

REPORTAJES

SECCIONES

Busca aquí noticias mil, mega concursos, respuestas a tus preguntas y profecías mensuales...



¡VUELVE GRAN TURISMO!

PROMETE MÁS DE TODO





Gracias al excelente ***Ridge Racer 4, Gran Turismo 2*** **tendrá que luchar si quiere seguir siendo el juego preferido de los aficionados de las carreras de coches. Estas imágenes comprueban que han tomado el reto en serio. Podrás decidir por ti mismo cuando, más adelante,** ***PSMag*** **te ofrezca demos jugables de ambos títulos. ¡Qué impaciencia!**

Revolucionó los juegos de coches. Ofreció más vehículos, más circuitos y más opciones de simulación que cualquier juego anterior, y todo eso sin la más mínima concesión. Ahora el fabricante Polyphony Digital Inc. ha anunciado una secuela. Gran Turismo 2 aparecerá en Japón en primavera.

Es difícil imaginar qué se puede hacer para mejorar un juego tan épico, que ganó un premio BAFTA por su programación y que vendió más de 6,2 millones de unidades. La verdad es que la secuela podría haberse convertido fácilmente en un simple disco complementario, con nuevos coches y circuitos. Sin embargo, Polyphony promete una revisión total. Como afirma el vicepresidente ejecutivo, Kazunori Yamauchi, «en *Gran Turismo* algunas limitaciones impidieron que incluyéramos todas las características que queríamos añadir. Pero en *GT2* estarán incluidas, como también las muchas otras que han sugerido los jugadores de la versión original».

Entonces, ¿qué hay de nuevo? Bueno, obviamente *GT2* ofrecerá una selección de estilos de carrera, incluyendo GT, deportivos y también rally. Así que los jugadores no estarán limitados al asfalto, sino que también podrán patinar y derrapar por el barro del campo a través. Como demostró *Colin McRae Rally* el año pasado, estas carreras requieren una táctica muy diferente que proporcionará nuevas experiencias automovilísticas al conductor de *GT*. Parece increíble, pero Polyphony quiere que la estructura física de los coches sea todavía más auténtica, seguramente teniendo en cuenta el nuevo componente de rally. Y, por si fuera poco, Polyphony promete el doble de los circuitos de *Gran Turismo*, algo impresionante, si también va a rehacer los gráficos de los fondos a lo *Ridge Racer 4*. El juego original recibió los elogios del mundo entero, y quizá sea por eso por lo que esta vez los fabricantes quieren dar al juego un toque más internacional. Contará

Puede que sea pronto, pero parece que los circuitos de rally de *GT2* serán una pasada. Habrá más imágenes en la próxima edición.



con cien nuevos modelos de coches (lo que conformará un total de 400), y muchos de ellos serán europeos. No podemos desvelar los nombres de estos fabricantes hasta que los contratos estén cerrados, pero por desgracia no serán ni Lamborghini, ni Ferrari ni Porsche. Los nuevos circuitos también reflejarán el nuevo internacionalismo con escenarios y condiciones de cada rincón del mundo (ya hemos podido comprobar la calidad del circuito de Roma, ver *Un atisbo al futuro* en la página 22). Yamauchi añade que «a los jugadores les hará falta más táctica y decisión en el momento de elegir los coches, sus características y los estilos de conducir más aptos para cada circuito (cuyos gráficos se disfrutarán más).»

La precisión de la simulación es la máxima preocupación del equipo. Como confirma Yamauchi, «un aspecto de la versión original que podemos mejorar es el ajuste de los coches. En el tiempo de que disponemos procuraremos intensificar los placeres de conducir coches más precisos, y hacer que la presentación sea más clara y fácil para el usuario».

La IA del original dejó algo que desear, pero Polyphony la renovará. El reto ha sido incluir características humanas en los oponentes dirigidos por la CPU, que quizá serán más falibles y agresivos. Pretenden mejorar todo, hasta el sonido de los coches.

Como muestran las imágenes, el realismo de *Gran Turismo 2* promete ser asombroso, con preciosos coches detallados y escenarios exquisitos. Parece que pondrá a prueba definitivamente los límites de la consola. Si se confirman las compatibilidades con la PocketStation y el JogCon (además del Dual Shock), podrá ser la obra maestra que hará frente a lo mejor que pueda ofrecer Dreamcast. Pero cabe destacar que los diseñadores, pese a toda la reestructuración e ingeniería, no han olvidado las pretensiones originales de *Gran Turismo*. Como dice Yamauchi, «*Gran Turismo 2* seguirá fiel a su concepto de ofrecer toda la diversión de conducir un coche de verdad... Somos conscientes de las muchas expectaciones que provoca la secuela. De hecho, han motivado nuestro trabajo».

¡Pssst!

Cotilleos, rumores, comentarios y demás sobre el complejo mundo PlayStation.

A ver, si la redacción de *PSMag* se reuniese en un bar a tomar unas cervezas y surgiera la pregunta: «¿Qué tipo de juego crees tú que no se ha diseñado todavía?», quizá alguien contestase: «¿Un juego de carreras... a pie?» Pues, no: lo sentimos. Ya podemos afirmar que existe. Se llama *Running Wild*, y se posará en las estanterías de la mano de Sony dentro de nada. Planeamos redactar un Play-Test sobre él en el próximo número de *PSMag*, si no tenemos nada mejor que hacer. Bueno, bueeeno: no seamos malos. Puede que el título de Universal Interactive sea mejor de lo que nos imaginamos... Al fin y al cabo, los de Universal son los mismos chicos que tuvieron la genial idea de crear *Spyro The Dragon*, y la verdad es que la aventurita les salió redonda. Aquí vuelven a relacionarse con el mundo animal: ¿habíamos omitido que no se trata de un simulador de atletismo corriente y moliente? Los personajes son conejos, elefantes (bípedos, por extraño que parezca), pandas, tigres y fauna por el estilo, y podrán emprender una carrera hasta cuatro jugadores. La verdad es que no se echaba en falta ningún juego de carreras pedestres, pese a la innegable verdad de que es uno de los subgéneros de carreras más ecológicos y económicos que existen.

¡Pssst!

Cotilleos, rumores, comentarios y demás sobre el complejo mundo PlayStation.

¿Hablábamos antes de subgéneros de carreras ecológico-económicos? Aquí hay otro: el maravilloso mundo del pedal (deportivo). Sí. Qué bien, ¿verdad? *No Fear Downhill Mountain Biking* servirá, entre otras cosas, para recordarte la de polvo que está acumulando la maldita *mountain bike* que te regalaron por Reyes hace cuatro o cinco años, cuando se pusieron tan de moda que juraste morir de pena si no tenías una ¡ya! ¡Aaah..., qué tiempos de buenos propósitos! ¡Qué sedentario te has vuelto, pedazo de vago! En fin, Proein ha decidido distribuir este producto de la desarrolladora sueca UDS a lo largo y ancho del sistema montañoso español, aun consciente de que las bicis no tienen motor... ¿Gustarán ustedes de tal peculiaridad? Puede, porque, a la luz de lo observado por nuestros redactores, *Fear Downhill Mountain Biking* produce una auténtica sensación de velocidad y posee una jugabilidad arcade de miedo. Eso sí, alguna parte hay de simulación: tendrás que decidir el tipo de neumático y de radios que necesitas para circuitos enfangados, nieve, tierra seca, asfalto... Y podrás acometer tus carreras incluso con una bonita perspectiva desde el manillar... ¿Qué pasa? ¿Hemos dicho algo malo? ¡Te verás los guantes!







Saluda a Lammy, la peliroja marchosa que quiere ser una leyenda de la guitarra. La pondremos junto a nuestros discos de Knopfler...

SONY DESPIDE A PARAPPA...

¡...Y PRESENTA A LA SRTA. LAMMY!

Patada, puñetazo, es cosa del pasado. Hace dos años, Sony Japón cambió la cara de los juegos de consola para siempre con un simple título de dibujos llamado PaRappa The Rapper. Seguro que recuerdas que la acción se centraba en un perro cantante, PaRappa, que tenía que completar seis pruebas de rap para ganar la mano de una tal Sunny Funny. El jugador tenía que escuchar a una serie de profesores de rap, y luego copiar sus articulaciones rítmicas mediante los botones del pad.



En su camino hacia la fama Lammy debe controlar fuegos y cuidar niños.

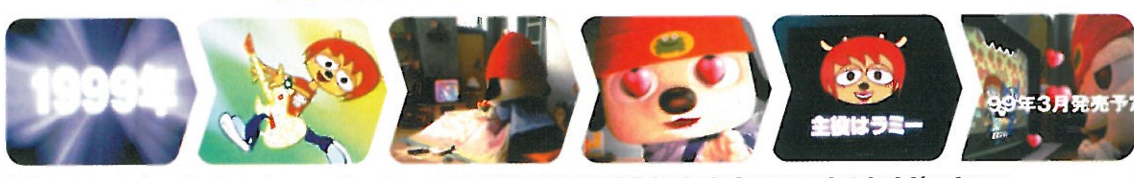
Pronto el juego se convirtió en un clásico que atrajo a miles de personas no aficionadas hasta entonces a los videojuegos, y que inspiró muchas imitaciones. La más famosa de ellas fue el fabuloso *Bust A Groove* de Enix. Por fin Sony ha desvelado los detalles de la secuela de *PaRappa*, con la todavía más absurda denominación de *Um Jammer Lammy*. El equipo de diseñadores (que incluye a Rodney A. Greenblat, creador de los personajes originales) ha querido sustituir el héroe, PaRappa, por una protagonista femenina llamada Lammy. En cuanto al resto del reparto, aparecen algunos personajes nuevos, como el dúo llamado Ma-San y Kitty-San, y vuelven caras conocidas como Tamanegi-Sensei y el Maestro Cebollino. Cuando tuvimos la oportunidad de probar el juego, el propio PaRappa no salió en pantalla, pero está garantizado que aparece como personaje en ciertos niveles.

El equipo ha cambiado también el formato, y el rap ha sido sustituido por el rock, así que ahora tienes que tocar la guitarra, en lugar de rapear. Bajo la instrucción del Maestro Cebollino, Lammy debe imaginar que está tocando la guitarra antes de que pueda adquirir el instrumento de verdad. Empieza tocando el aspirador y, tal como *PSMag* pudo comprobar, un castor de cuello rojo. Y dos sierras de cadena. En serio.

Um Jammer Lammy (los desarrolladores se niegan a reconocerlo como *PaRappa 2*) es compatible con el Dual Shock y tiene un modo de dos jugadores estilo *Bust A Groove*, que muestra a ambos jugadores mientras el instructor comenta las actuaciones de cada etapa. Los diseñadores también han incluido un modo de cooperación, así que aquellos que no se vean capaces de superar el guitarreo solitos podrán cooperar con la CPU.

CORTE PUBLICITARIO

SUNNY FUNNY TIENE UNA RIVAL EN LAMMY...



PaRappa no es la estrella en la secuela, pero protagoniza el *spot* publicitario de *Lammy* en la televisión nipona.

LA PASIÓN, LA GLORIA
EL FÚTBOL





TEMPORADA 1998/99

VÍDEOJUEGO OFICIAL DE LA UEFA CHAMPIONS LEAGUE

LA LIGA DE CAMPEONES UEFA: La única competición que une la pasión, el juego y el fervor del mejor fútbol europeo. Vive la emoción en cada segundo de la temporada 1998/99 del campeonato más excitante del mundo.

- El vídeojuego oficial de la UEFA de la temporada 1998/99. Incluye los equipos, los nombres de los jugadores, las camisetas, los escudos y los patrocinadores reales de la temporada.
- Todos los ganadores de las pasadas ediciones desde los tiempos de la Copa de Europa hasta los días del presente Torneo.
- Múltiples Modos de Juego incluyendo la LIGA DE CAMPEONES UEFA, Partidos de Exhibición, Torneos Personalizados, Modo Desafío y la posibilidad de crear tu "Equipo de Ensueño".
- Caracterizado por modelos precisos de los estadios europeos más famosos.
- Comentarios en tiempo real de los comentaristas oficiales de la LIGA DE CAMPEONES UEFA: **José Ángel de la Casa, Michel** y la colaboración especial de **Toni Garrido**.
- Animaciones realistas de los modelos realizados con captura de movimiento.
- Estadísticas actualizadas de la temporada 1998/99 visualizadas en magníficos gráficos en alta resolución.

EL JUEGO



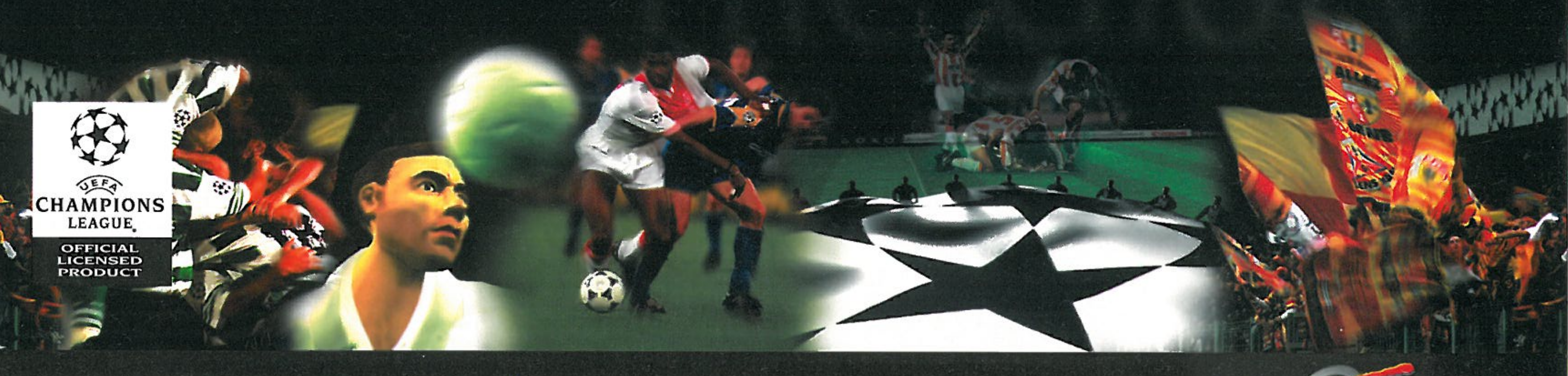














www.eidos.com





Av. Burgos, 16 D. 1º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
www.proein.com

¡Pssst!

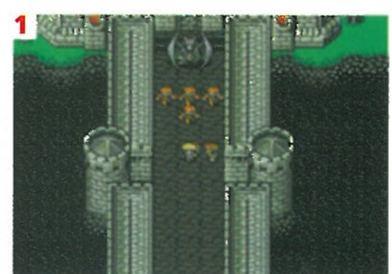
Cotilleos, rumores, comentarios y demás sobre el complejo mundo PlayStation.

Estaba claro que, más tarde o más temprano, aparecería en PlayStation una tentativa de recrear las gracias y virtudes de *Mario Kart*. La propia Sony es quien nos traerá este verano el último título de Funcom, *Speed Freaks*, un juego de carreras de karts que debe gran parte de su ADN al mencionado *Mario Kart* y a *Diddy Kong Racing*. *S.C.A.R.S.* ya intentó emular las artes del producto de Shigeru Miyamoto en PlayStation, pero parece que Funcom ha logrado una aproximación más productiva. Por el momento, el juego cuenta con 12 circuitos (sobre terrenos como barro, asfalto e incluso lava) y seis personajes como de dibujos animados (bastante grotescos, para algo pertenecen a un videojuego titulado «Monstruos de la velocidad»), más otros tres ocultos. Habrá *power-ups* que recoger, incluidos turbos, misiles dirigidos, granadas, mareas de pegamento (¿?) y un modo Stealth. La jugabilidad es ultrarrápida, los gráficos poco pueden envidiar a *Spyro* y podrán disfrutar de él hasta cuatro jugadores. Lo que más nos ha sorprendido hasta ahora es la constitución de los vehículos: ¡no hay carrocería! Corres flotando sobre cuatro ruedas con un volante que no se cae al suelo porque lo sostienes tú entre manos...

ORIENT EXPRESS

36 ON 136 OE プレイステーション™

¿QUIERES SABER QUÉ SE LLEVA EN JAPÓN ANTES QUE NADIE? EL HOMBRE DE *PSMAG* EN EL ESTE TE LO CUENTA TODO...





[1-3] Los gráficos de *Final Fantasy Compilation* son básicamente los mismos que los originales en 16 bits...



LOS FINAL FANTASY SALEN A LA CALLE

Con *Final Fantasy VIII* ya agotado, el 11 de marzo se produjo el lanzamiento japonés de *Final Fantasy Collection*, un paquete de tres juegos en uno orientado a poner al día enseguida a los recién llegados a la saga.

El *pack* consta de tres discos, cada uno de los cuales contiene la conversión a PlayStation de los originales para la SNES de 16 bits. Los tres juegos seleccionados para esta resurrección son los tres últimos antes de *FFVII* (*IV*, *V* y *VI*). El trío anterior se ha considerado demasiado primitivo como para despertar interés entre el público. Sin embargo, *PSMag* espera que aparezca una trilogía del estilo de *La guerra de las galaxias* si esta recopilación tiene buena acogida. Y parece que así va a ser. Al menos, en un reciente número de la prestigiosa revista *Famitsu*, *Final Fantasy Compilation* consiguió 54 puntos sobre 60, e incluso dos de sus seis críticos llegaron a adjudicarle la «perfecta» puntuación de 10 sobre 10.

Por si el juego no fuera suficiente aliciente para fidelizar a los fans de *FF*, habrá una edición limitada del *pack* que incluye un despertador inspirado en *Final Fantasy*. Los rumores sobre el lanzamiento del recopilatorio en Estados Unidos persisten y, dado el éxito de sus versiones originales de 16 bits, parece bastante probable. Una posterior conversión para Europa casi sería una pura formalidad. ¿O no? Lo mejor es empezar a pedirla ahora mismo...

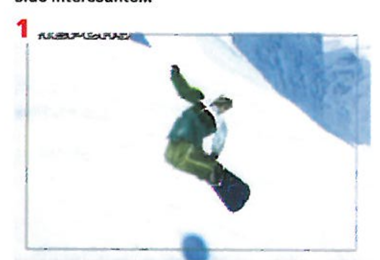




[1-3] ...o sea, básicos.

BOLA DE NIEVE

Capcom se ha apuntado a la moda de los simuladores de *snowboard* con *Tricky Sliders*, que apareció en Japón en febrero. *Tricky Sliders*, que se ha inspirado en el éxito de *Cool Boarders 2* (lanzado en Japón el año pasado), se basa en un concepto muy típico: los jugadores deben completar cada carrera en el menor tiempo posible a la vez que llevan a cabo el mayor número posible de acrobacias. Existe un modo de pantalla partida para dos jugadores y la posibilidad de vestir a tu competidor con bastantes equipos de diversos patrocinadores, pero en definitiva no hay nada que no se haya hecho antes. Y la verdad es que Capcom podría haber sacado partido de su catálogo para crear algo diferente. Imagina *Piste Fighters*, un juego en el que Ryu y compañía tengan que luchar al tiempo que se las ingenian para descender por una peligrosa pendiente. Bueno, al menos habría sido interesante...





[1-2] Aunque de buen acabado, *Tricky Sliders* carece de elementos innovadores.

TRON PLANTA A MEGAMAN

No es que *Rockman Dash* (o *Megaman Legends*, como se lo conoce en Occidente) haya estado en las estanterías japonesas durante años, pero Capcom ya tiene





[1] ¡Destruye a esas divinas criaturas! [2] Los hombres de Lego sirven el desayuno

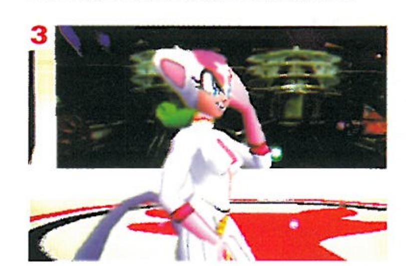
una secuela en la recámara. El juego, que lleva el atractivo nombre de *Tron Ni Kobun*, ha eliminado a Megaman como personaje central para seguir las aventuras de Tron Bonne, la chica mala de *Legends*. En esencia se trata de un juego de batallas entre robots tipo *Ghost In The Shell/MechWarrior*. Tron se pone una armadura de batalla y pasa zumbando por cada escenario al tiempo que destruye enemigos y usa numerosos objetos del escenario como armas. La policía la persigue a lo largo de todo el juego (la niña se carga todos los edificios que encuentra en su camino) y cada dos etapas tiene que volver a su base para mejorar su equipo robótico. El juego está dirigido sobre todo a jugadores jóvenes e incluye mini-juegos para la PocketStation.

DIRTY DANCING

B*ust A Groove*, el fabuloso simulador de baile que ENIX lanzó el año pasado, tiene una historia pecaminosa. Lo creas o no, Metro, el fabricante del juego, lo concibió como un juego de *strip-tease* e incluso consideró el uso de captura de movimiento para recrear algunos movimientos realmente... sugerentes. Sin embargo, cuando el equipo presentó su proyecto a un ejecutivo de Enix, como era de esperar, fue rechazado. Como alternativa, el ejecutivo sugirió que el equipo lo encauzara hacia la moda iniciada por *PaRappa The Rapper* y lo convirtiera en un buen juego de baile de música disco. Metro siguió el consejo y unos meses más tarde lanzó *Bust A Move* (sólo en Occidente se titula *Bust A Groove*). La única incógnita que tenemos es cómo se llamaba el juego original de *strip-tease*. ¿*Move The Bust*, quizá? Bromas aparte, Metro está trabajando en la actualidad en una secuela que tiene previsto lanzar en Japón esta primavera. *Bust A Move 2 Dance Paradise Mix* presenta la misma dinámica de juego: los participantes tienen que apretar uno de los botones de disparo cada cuatro segundos para marcar el compás y mientras tanto mover la cruceta para seguir las indicaciones que aparecen en pantalla. Si sigues el ritmo, el personaje completará una serie de movimientos de baile geniales. Si no lo haces, tu personaje se parecerá a tu padre intentando bailar *El rock del reloj* en una boda sin que la copa de cava se le caiga.

En el juego se han introducido algunos cambios. En el original, por ejemplo, todos los personajes seguían las mismas pautas y más o menos realizaban los mismos movimientos. En cambio, ahora los personajes tienen comandos específicos y acciones individuales. Esto se traduce en que los personajes no sólo tienen una apariencia diferente, sino que también proporcionan una jugabilidad diferente, como sucede con el reparto de un buen *beat 'em up*. El sistema de control también es más inteligente en la secuela y las instrucciones varían en complejidad en el transcurso del juego en función de la habilidad del jugador.

También los gráficos han mejorado drásticamente. Los fondos estáticos de *Bust A Move* han sido reemplazados por una serie de detallados escenarios en 3-D, en los que destaca el uso de la iluminación y la profundidad. La etapa Jungle Tour es especialmente impresionante, ya que presenta una pista de baile flotante que lentamente desciende por un río en un bosque mientras los personajes se contonean al ritmo de la música funky. Por lo que respecta a los personajes, hay algunas incorporaciones, entre las que se incluyen Comet, la hermana menor de Freda, y Tsutomu, un colegial con uniforme azul marino y mochila. Viejos ídolos como Hiro, Heat y Shorty regresan para sacar brillo a los suelos otra vez. En lo que respecta a la música, Metro ha cambiado su material, por lo que podemos esperar un montón de nuevos estilos musicales.





[1] ¡Venga, Heidi 2, a bailar se ha dicho! [2] Un movimiento en falso y serás pasto de las pirañas. [3] Un traje de lo más distinguido. Por favor, ¿la talla 40?

電撃 PlayStation
LAS LISTAS DE DENGEKI

TOP 10 – VENTAS

1. **Crash Bandicoot 3** (SCE)
2. **Ehrgeiz** (Square)
3. **Kidoosenshi Gundam** (Bandai)
4. **Genso Suikoden II** (Konami)
5. **Ridge Racer Type 4** (Namco)
6. **Elie No Atelier** (Gust)
7. **Sound Novel Evolution 2** (Chunsoft)
8. **Thousand Arms** (Atlus)
9. **Bomberman** (Hudson)
10. **Super Robot Taisen** (Banpresto)

TOP 5 – LOS MÁS ESPERADOS

1. **Final Fantasy VIII** (Square)
2. **Dragon Quest VII** (ENIX)
3. **To Heart** (Aquaplus)
4. **Saga Frontier** (Square)
5. **True Love Story 2** (ASCII)

TOP 5 – FAVORITOS DE LOS LECTORES

1. **Final Fantasy VII** (Square)
2. **Xenogears** (Square)
3. **BioHazard 2** (Konami)
4. **Kuen No Kizuna** (Fog)
5. **Star Ocean 2nd Story** (Enix)

* **Listas proporcionadas por** Dengeki PlayStation, **la revista especializada súper ventas entre los usuarios japoneses de PlayStation.**

¡Pssst!

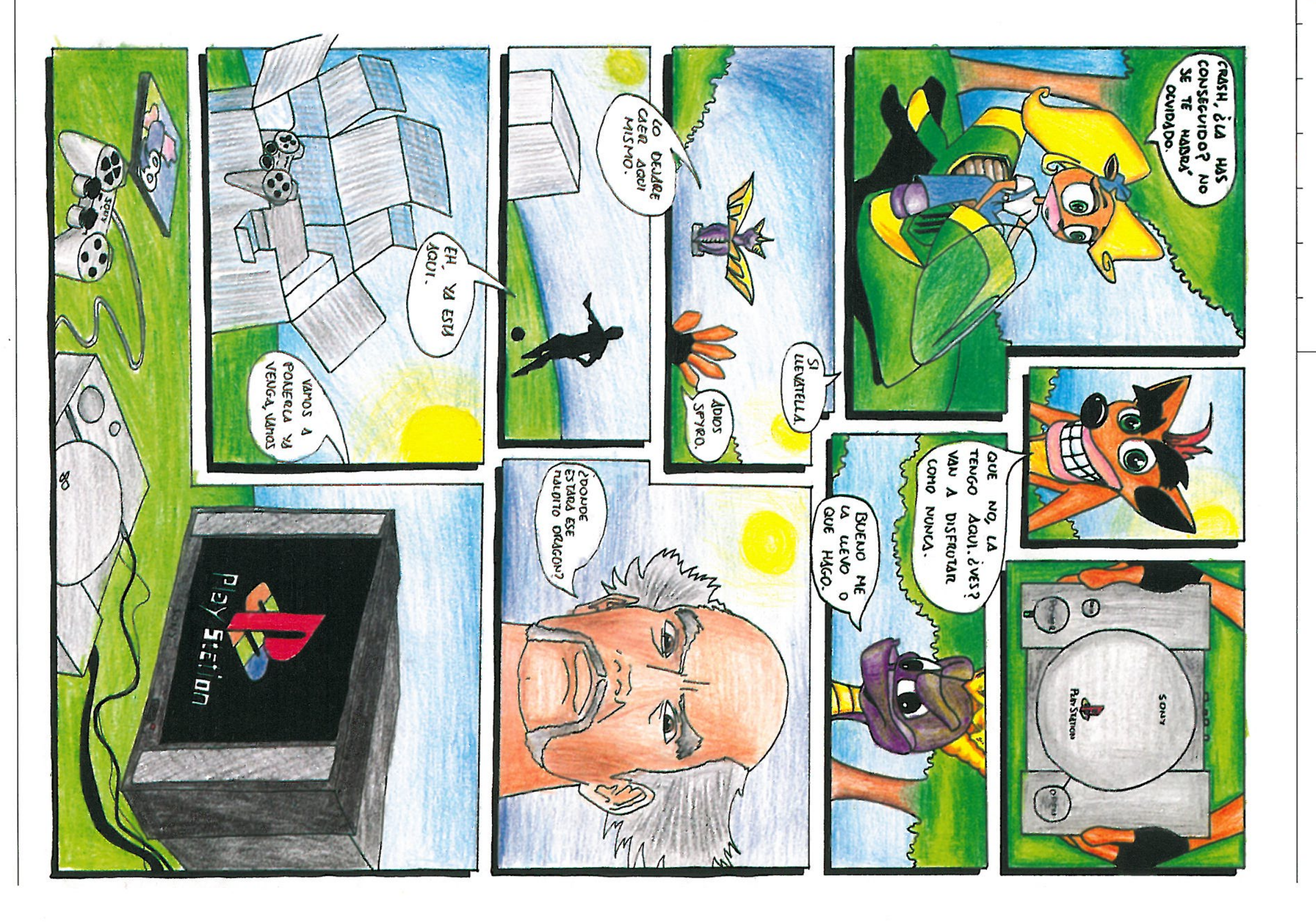
Cotilleos, rumores, comentarios y demás sobre el complejo mundo PlayStation.

Los que hayan tenido la oportunidad de ver en la tele la serie de dibujos animados *Aventuras en pañales* tendrán una ligera idea sobre el argumento de *Rugrats*, un juego de aventura en 3-D desarrollado por los estadounidenses N-space y distribuido en España por Proein. Y los que no, quizá ocupen una butaca en el próximo estreno de *Rugrats: Aventuras en pañales*, la película. ¿Qué más queda? Un cómic, una línea de ropa interior infantil, un refresco sin alcohol y los peluches de los personajes. Puede que ya existan a estas alturas. Lo que sabemos del juego para PlayStation no es muy esperanzador. Sabemos que su público objetivo apenas ha celebrado su primera comunión, que está protagonizado por criaturas de chupete y biberón cuya tarea es la resolución de puzzles en el interior de una poligonal casa, y que repite los problemas de programas como *Bichos*: una cámara mareada y un sistema de control algo rebuscado para un público tan torpón como el prepúber. El lanzamiento de *Rugrats: Aventuras en pañales* se prevé para mayo, pero todavía se desconocen datos acerca de su posible traducción y/o doblaje. Sería conveniente, si apela a jugadores que apenas saben deletrear su nombre en castellano...

PLAYSTATION EN VIÑETAS (Y III)

¿DÓNDE ESTÁN LOS IVÀ DE LA GRIS?

Bien, aquí concluye nuestro repaso a los trabajos de los ganadores del concurso de cómics sobre PlayStation organizado por la tienda de videojuegos Canadian y los 40 Principales de Cádiz. Lo que aquí ves salió del puño de Jesús Fopiani. No está mal, ¿eh? Seguimos poniendo velas para que nos enviéis vuestras obras maestras, pero, por el momento, se diría que los aficionados a PlayStation en España no lo son a los cómics... ¡Eso es imposible! ¿A qué esperáis para desmentirlo de inmediato? ¡Qué barbaridad!
ÚLTIMA HORA: Rectificamos. ¡Ya tenemos cómic para el mes que viene!







Tu sueño hecho realidad.








WWW.NEEDFORSPEED.COM

www.electronicarts.es

Edita y distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE**
Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40**



¡Pssst!

Cotilleos, rumores, comentarios y demás sobre el complejo mundo de PlayStation.

ABSORCIÓN
Sony tomará el control absoluto de Psygnosis, compañía que compró en 1993 para facilitar el lanzamiento de PlayStation en Europa. Psygnosis perderá sus departamentos de ventas, marketing y relaciones públicas, aunque subsistirán los estudios de desarrollo que posee en Gran Bretaña, que rendirán cuentas a SCEE.
Los últimos títulos que Psygnosis ha comercializado (*F1 '98, ODT, Psybadek*...) no han obtenido la acogida esperada en el mercado. Sin embargo, *Rollcage* y *Wipeout 3* prometían enderezar las cosas. Demasiado tarde, según parece. Una verdadera lástima.
Se dice que Psygnosis planea desarrollar *Destruction Derby 3* (aunque Reflections no estará implicada en ello), así que volveremos a ver lo que esta compañía sabe hacer mejor: juegos de carreras.

BATMAN VUELVE
Ubi Soft y Warner Bros. Interactive han llegado a un acuerdo para crear aventuras interactivas a partir de la serie de dibujos animados *Las aventuras de Batman y Robin*. Los títulos, que se comercializarían en el 2000, se desarrollarán para varios formatos, PlayStation entre ellos.

¿QUÉ, HAS GANADO!

CONSOLA TENCHU
Bruno Gabaldón Álvarez (Ponferrada, León)

CUESTIONARIO PSMag
Cinco paquetes compuestos por un Dual Shock y una tarjeta de memoria Sony.
Salvador Iñigo Hidalgo (Alzira, València)
Adrián Rodríguez Lista (A Coruña)
Juan José Vega Jiménez (Miranda de Ebro, Burgos)
Jacob Cañadas Rodríguez (Vilaseca, Tarragona)
Antonio Joaquín Muñoz Pavón (San Fernando, Cádiz)

POTENTE CONDUCCIÓN

GREMLIN RELLENA EL DEPÓSITO DE *MOTORHEAD 2*

Para el verano Gremlin está preparando una continuación de su peculiar juego de coches Motorhead. Aunque Gremlin no quiere dejar que escapen muchos detalles sobre RallyMasters, hemos conseguido sacar lo siguiente de sus garras. El juego ofrecerá tres modos de campeonato, además de, como es de esperar, la carrera individual, el contrarreloj, el modo de coche fantasma y, para romper amistades, la opción de dos jugadores.





[1] *RallyMasters.* Y [2] *Tanktics.* ¿Qué te parecen?

También habrá tres niveles de dificultad, tres divisiones en cada campeonato y la posibilidad de crear campeonatos personalizados. Todos los retoques mecánicos estarán al alcance de quien quiera cambiar los neumáticos, la proporción entre plato y piñón, incluso la validez de las ballestas. Habrá daños en tiempo real, con una opción para que tantos choques y sacudidas acaben perjudicando la maniobrabilidad. Esperamos que este título llame la atención a pesar de *Ridge Racer 4* y *Gran Turismo 2*. Sería una lástima que se perdiese en el olvido como su antecesor.

Gremlin también tiene programado un juego con el gracioso nombre de *Tanktics*. Aunque la descripción de «un juego de acción/estrategia/acción tipo puzzle/arcade/diversión» no aclara demasiado, *Tanktics* parece, cuanto menos, interesante. En tu grúa antigravedad tienes que orientarte por el terreno en 3-D construyendo tanques modulares, lo que molesta a las irritables orugas. Tu máquina reciclará basura y construirá armas para tus tanques amigos. Más detalles en cuanto los haya.

LUCHA POR LA F1

EL JUEGO DE EIDOS SE SUMA A LA BATALLA

Una vez, no hace mucho, sólo había un juego de Formula 1 para PlayStation: el juego oficial de F1 licenciado por la FIA, el organismo que gobierna este deporte y que firmó con Psygnosis hasta el año 2000. Por lo menos.

El único problema de este trato de alto nivel entre compañías, en teoría perfecto, es que, tras el cambio de desarrollador por parte de Psygnosis, *Formula 1 '98* no era tan bueno como se esperaba. Ahora, cual moscas a la miel, los rivales de *F1* intentan explotar los errores de Psygnosis. Primero llegó *Monaco GP*, de Ubi Soft, que analizamos el pasado número, y ahora la sorprendente reaparición del *F1* de Eidos.

El juego de F1 de Eidos (nunca tuvo un nombre definitivo), que originalmente tenía que salir al mercado al mismo tiempo que *F1 '97*, se encontró de frente con aquella salvaje competencia. Ahora, con las defensas de Psygnosis desvencijadas, regresa.



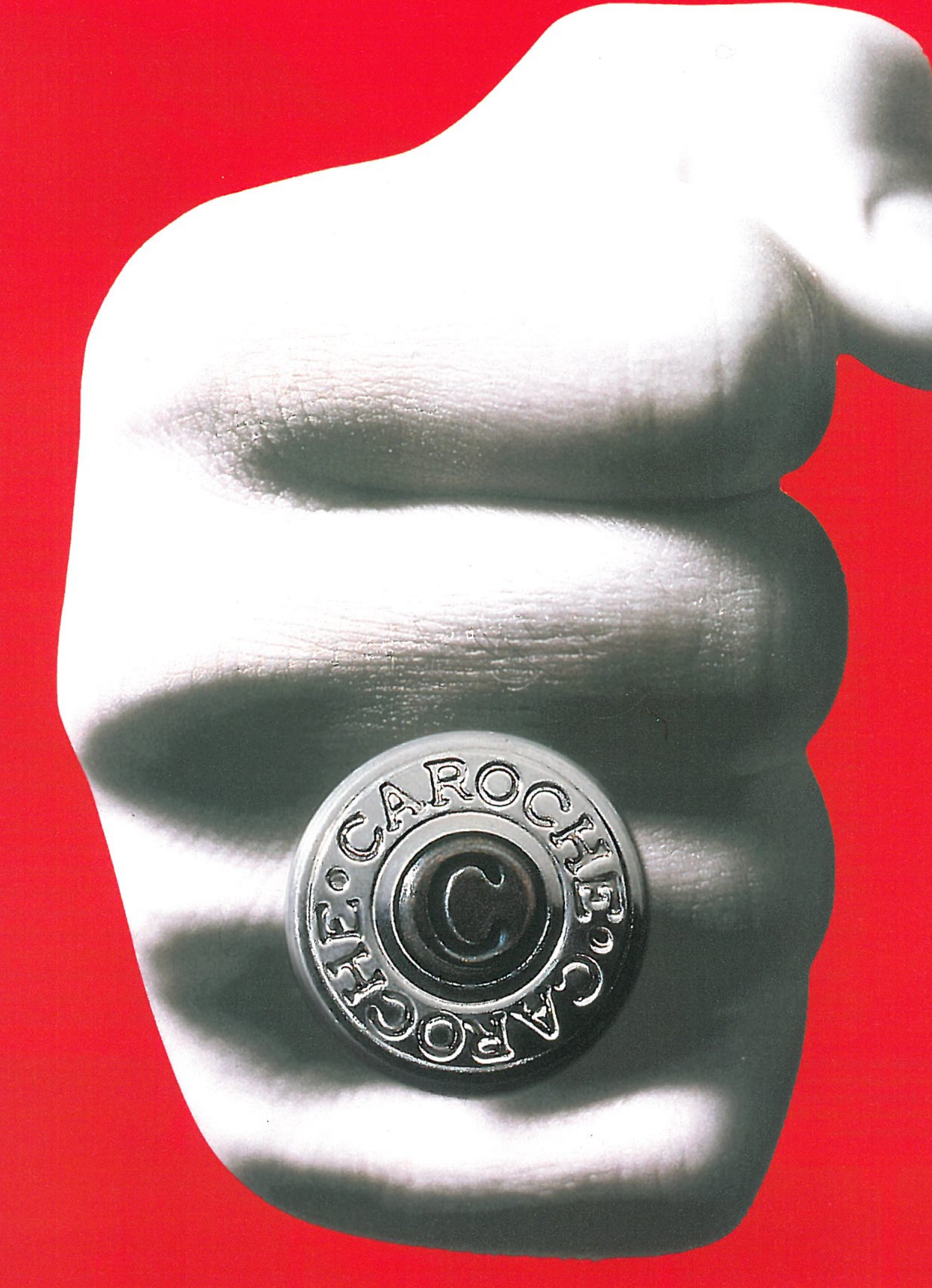
Eidos quiere sustituir a las poderosas Psygnosis y Ubi Soft en la batalla de las licencias de F1.

Official Formula One Racing (título provisional) es de nuevo el producto de los desarrolladores Lankhor, pero, gracias a un trato alcanzado por Visual System, los editores japoneses del juego en esta ocasión, pueden vestir su producto con las estadísticas bastante actualizadas de la temporada 98, en lugar de los datos del 95, con los que aparecía anteriormente.

Esta licencia ha hecho posible la utilización de los 11 equipos, sus pilotos y los 16 circuitos de la temporada, preparados para constituir recreaciones exactas del asfalto real.

En breve, como *Monaco GP*, *Official Formula One Racing* tratará de ser todo lo que *F1 '98* es, además de añadir todo lo que desde luego no es.

contemporary jeans



CAROCHE

e-mail: caroche@carochejeans.com

SÚBETE A *V-RALLY 2*...

¡COMERÁS POLVO!





[1] David Nadal y [2] Ari Vatanen, el campeón de valses.

Catorce meses después de la histórica aparición de V-Rally, los chicos de Infogrames y Eden Studios desvelaron al fin a los medios especializados su esperada secuela. Los pasados 3 y 4 de marzo viajamos a Lyon para conocer al heredero del que fuera durante largo tiempo el rey de las carreras de rally en PlayStation.

Para empezar, dispone de cuatro modalidades diferentes de juego (Arcade, Campeonato de Rally, Trofeo V-Rally y Contrarreloj). En el modo Trofeo V-Rally corres, como en el original, contra otros tres vehículos. Se ha incluido también la opción Contrarreloj, mucho más realista. Además, los principiantes podrán calentar motores en la Escuela de Rally, que cuenta con tres tramos de aprendizaje distintos.

V-Rally 2 proporciona diversión para cuatro jugadores a pantalla partida mediante MultiTap. Según David Nadal, jefe de programación de Eden Studios, la jugabilidad es la misma en el modo para cuatro jugadores que en la modalidad para un jugador. «Para conservar la misma velocidad de juego hemos eliminado algunas piedrecitas, árboles y pequeños detalles; también hemos reducido el campo de renderizado de cada pantalla, es decir, que el campo de visión de cada jugador es ligeramente inferior al que obtendría en el modo a pantalla completa. También los coches tienen menos polígonos (60), pero es suficiente, dado que el tamaño de cada ventana es también menor», explica Nadal.

Hay un total de 92 pistas en más de 12 países diferentes, y más de 300 kilómetros de carretera por los que competir bajo diferentes condiciones atmosféricas, atajos y emocionantes etapas en carreteras que se bifurcan. Los circuitos —completamente en 3-D— están inspirados en escenarios reales. Se han utilizado de 100 a 200 fotografías de rallies, a partir de las cuales se han confeccionado las texturas. Como en el original, los circuitos conservan las características e identidad de los escenarios reales, pero se han modificado en algunos tramos para mejorar la jugabilidad.

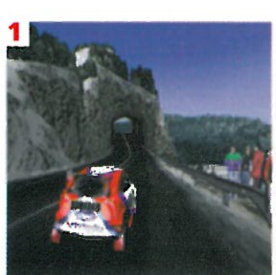
En esta secuela encontraremos un gran número de animaciones. Si en *V-Rally* los escenarios eran estáticos, ahora hay ríos que fluyen, cascadas, aviones, público en mitad de la pista (*Sega Rally Championship 2*, el arcade de Sega y ahora título de Dreamcast, era el único juego con «público móvil», sin contar con los peatones de *Road Rash 3D* y los de *Driver)* y pilotos animados (que en PlayStation sólo habíamos visto en *Porsche Challenge*). «Hemos introducido en el juego muchos elementos que la mayoría de la gente no va a percibir», comenta Nadal, «pero creemos que son necesarios, porque un buen título presta la máxima atención a los detalles».

Hay 18 coches, todos ellos con licencia oficial del Mundial de Rally 1999, más 10 clásicos de rally secretos. Una diferencia importante con respecto a *V-Rally* es que en éste se ofrecían desde el principio del juego todos los coches «normales», mientras que en la secuela el jugador obtiene los coches normales, modos de juego e incluso vídeos reales de rallies protagonizados por Ari Vatanen a medida que pasa de nivel.

El motor 3-D del juego se ha reconstruido. El equipo ha utilizado el Performance Analyser de Sony, con el que ha conseguido sacar el máximo rendimiento a todas las características del título. Sólo *GT* y *RRT4* lo habían utilizado hasta ahora en el género de las carreras, y puede decirse que son los dos mejores del género en PlayStation... También se ha mejorado la maniobrabilidad de los coches. ¿Te acuerdas de los saltos de *V-Rally*? Pues bien, eso ya es historia: ¡se acabaron los coches de papel! Ahora los vehículos se agarran mejor a la pista y ya no saltan por los aires a la primera de cambio.

En esta continuación también ha intervenido Ari Vatanen para asesorar sobre el manejo y el comportamiento de los coches. En palabras del propio Vatanen, «correr en circuitos de rallies es como bailar un vals». Para que puedas bailar ese vals sin salirte de la pista, se ha conservado la asistencia en las curvas, que indica la dirección del giro que viene a continuación. Por otra parte, el título brinda dos varian-

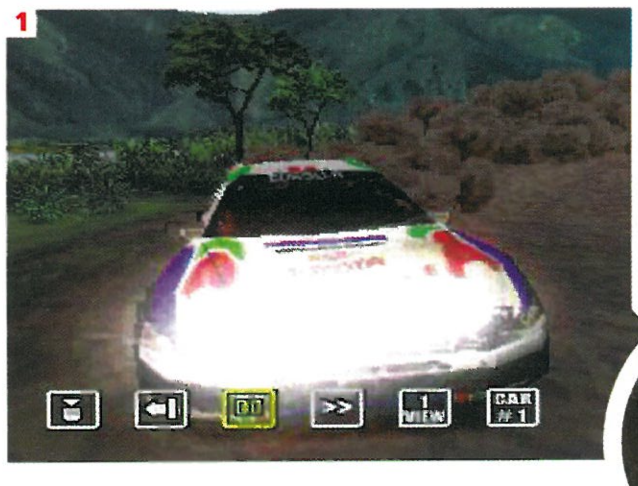
[1] ¡Competir con este paisaje da gusto! Ahora pasarás por un túnel... [2] Fíjate en los reflejos. Es impresionante. [3] Si consiguiésemos derrapar así con nuestro Ford Fiesta... [4] Menudo timo de copiloto que tienes. Parece que acabéis de salir de la autoescuela.

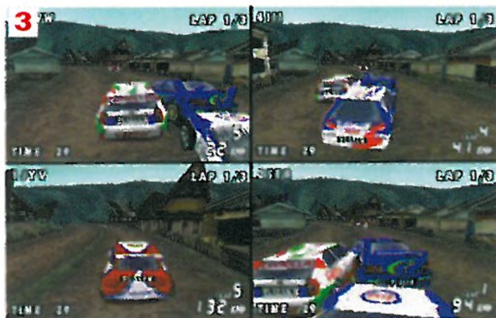












[1] ¿Te hemos dicho ya que los escenarios están más detallados? Ah, vale. [2] ¡Soy el rey del mundooooo! [3] Hasta cuatro jugadores con una PlayStation. ¿Te apuntas?

tes de juego, el modo fácil y el experto. En este último, los veteranos podrán configurar las características de su coche (frenos, suspensiones, etc.).

El número de polígonos de cada vehículo varía en función de la modalidad de juego. Así, en el modo contrarreloj se utiliza un coche en alta resolución de unos ¡1.200 polígonos!; en los modos de competición con cuatro coches los vehículos tienen ¡700! polígonos; y en el modo para tres y cuatro jugadores los vehículos son pequeños, con unos 60, como decíamos antes.

Los coches son mucho más detallados y cuentan con *environment mapping* al estilo de *Gran Turismo*. Las ventanillas son transparentes y los pilotos están animados. Cada personaje cuenta con unos 70 polígonos. Su dinámica de animación depende de la velocidad y dirección del coche: cuando giran en una curva ladean la cabeza, al frenar se precipitan hacia delante... En fin, como en *Porsche Challenge*.

Podemos contar con la visualización progresiva y dinámica de los daños en el vehículo. Hay nueve zonas de impacto y, según la gravedad del mismo, los coches se verán afectados en mayor o menor medida, los parachoques se deformarán y quizá en la versión definitiva los veremos desprenderse, aunque todavía no está garantizado. Lo que sí nos han confirmado los chicos de Eden Studios es que los daños sólo influirán en la maniobrabilidad de los coches en el modo contrarreloj. Cada vehículo posee una rueda de repuesto, luces para las carreras nocturnas, suspensiones y diferencial motorizados. Los coches se ensucian a medida que avanzan en los circuitos y dejan marcas en la pista.

Pero la novedad más importante de *V-Rally 2* es que, esta vez, sí contará con editor de pistas. Con esta opción tienes la posibilidad de editar tus propios circuitos o modificar los ya disponibles para personalizar todos tus campeonatos. Se vuelve a asegurar que el juego ocupará dos CD.

¿Más detalles? Apunta. El freno de mano tendrá tanta importancia como en el original, y el título será compatible con el JogCon de Namco. David Nadal comenta: «Me gustaría que se fabricara un volante para el juego. Si *V-Rally 2* es compatible con el JogCon, cuando aparezca un nuevo volante será también compatible con él, como sucedió con el NegCon».

El sonido está en una fase muy inicial, pero tuvimos ocasión de escuchar el rugido de los motores y la banda sonora, compuesta en exclusiva para el juego por el grupo francés Sin, que interpreta lo que se conoce como «música industrial» (mezcla de varios géneros). Te lo advertimos: tendrás problemas para mantener los pies en el suelo.

Así pues, ¿qué le falta a *V-Rally 2*? De momento, al menos, una perspectiva desde el interior del coche, por ejemplo, retrovisores visibles o una opción de personalización del clima y hora del día en todas las pistas —los circuitos tienen, como en el juego original, un clima y hora del día predeterminados—, aunque, si el jugador quiere disfrutar de esta opción, ahora puede conseguirlo con el editor de circuitos. Tampoco es posible salirse de la carretera y hundirse en un río al estilo de *C3 Racing*: los circuitos están delimitados a ambos lados de la carretera.

Tendremos que esperar un poco para descubrir todo lo que *V-Rally 2* tiene que ofrecernos. Infogrames prevé su lanzamiento para junio, poco antes de la comercialización de *GT2*... Más información en los próximos meses.





[1] Bucólico. Dan ganas de parar un rato, bajar del coche... ¿Y perder la carretera? ¡Ni hablar! [2] Tú. Y, detrás, tus fans. Eres una auténtica estrella, muchacho. Estamos orgullosos de ti. [3] Bonita perspectiva, pero nada útil para competir.

CARMAGEDDON

PEATONES AL BORDE DE UN ATAQUE DE NERVIOS

Pocas veces ha suscitado un videojuego tanta polémica como *Carmageddon*. Fue en 1997 cuando sus programadores, SCI, se decidieron a comercializarlo para PC. Y todo iba viento en popa hasta que el mundo entero se dio por enterado del contenido del juego, calificado por sus creadores como *blood racing game*, algo así como «juego de carreras sangriento».

La mecánica del juego era (y continúa siendo) muy sencilla: seleccionabas un vehículo y te preparabas para competir contra otros siete rivales en una carrera contra el cronómetro, que iba incrementando a medida que atravesabas los *checkpoints* de turno. Hasta aquí, nada del otro jueves, ¿cierto? Falso. El verdadero aliciente del juego aparecía entonces: había peatones transitando por los escenarios, y nada más verte huían despavoridos... ¿Por qué, olías mal? No. Bueno, no necesariamente. Lo que sucedía es que eran conscientes de que cuantos más peatones arrollases, más puntos subirían a tu marcador. A partir de ahí, todo se transformaba en una carnicería: paredes pringadas de sangre, piernas y brazos por los aires... En fin, un festival de muerte, destrucción y caos.

Casi dos años después aparece la conversión de *Carmageddon* para PlayStation, que será un híbrido de las dos entregas diseñadas para PC pero, eso sí, con sustanciosas mejoras: más coches a nuestra disposición e infinidad de modos de juego, tanto para uno como para dos jugadores, por ejemplo.

El juego todavía no está terminado, pero su aspecto gráfico es depurado, con efectos de luz en tiempo real y a 30 *frames* por segundo. Se ha utilizado una nueva técnica para la creación de los peatones, que combina polígonos con *sprites*. La mezcla da muy buenos resultados en la animación: podremos ver el horror de gran variedad de viandantes, desde deportistas a chicas en bikini, pasando por policías e incluso vacas, con gran lujo de detalles.

Pero la versión que nos llegará en junio será «ligeramente» distinta a la de PC. Aquí quizá tengamos que conformarnos con atropellar a «no muertos», o sea, a zombis, y el color rojo de la sangre podría pasar a ser... ¡verde! Qué ecológico. Sam Forrest, PR Manager de SCI, nos comentó que no hay nada decidido hasta el mismo momento de su lanzamiento, pero es poco probable que a estas alturas se les permita incluir siquiera el color del fluido sanguíneo que todos conocemos...

El juego constará de 10 circuitos, cada uno de ellos separado en tres tramos diferentes, tres fases de *bonus* ocultas, siete modos de juego para dos jugadores a pantalla partida y 30 coches, 10 de ellos exclusivos para la versión PlayStation. El juego también será compatible con el Dual Shock.

Si estás harto de lo tradicional (rallies, turismos, F1...), puede que tu juego sea éste. Apúntate a partir de junio al género de los *blood racing games*. Absténgase pensionistas y hermanas de la caridad, ¡la cosa está que arde! (Léete nuestro Primer Contacto en la página 44.)





[1-2] Sam Forrest, de SCI, en la pasada presentación de *Carmageddon* en Madrid. [3] Ejercicio comparativo de dentaduras y diámetro bucal.

¿Veremos el juego tal como se lo concibió o bien adulterado para almas sensibles? Consulta nuestro Primer Contacto de *Carmageddon* en la página 44.




¿Conoces cual es el juego-hobby español más impactante de los últimos tiempos?
¿Sabes que colección española de figuras de fantasía está considerada entre las mejores del mundo?
Metal. Escala 54mm.
¿Sabes que camisetas de diseño puedes coleccionar mes a mes?
MUY PRONTO LO SABRÁS...

¡Pssst!

Cotilleos, rumores, comentarios y demás sobre el complejo mundo de **PlayStation**.

PREMIOS A LA VISTA
Gracias a todos por participar. Con vuestra avalancha de cartas, nos ha llevado más de lo previsto, pero ya tenemos los resultados de vuestros votos para escoger el mejor juego PlayStation de 1998, entre otras categorías. No los vamos a revelar... todavía. Dentro de nada, *PSMag* otorgará los premios en Madrid. De ello te daremos puntual información en nuestro próximo número, junto con los nombres de los ganadores del sorteo. ¡Aaaah, qué nervios!

ROLLCAGE
No te puedes quejar, ¿eh? Si te perdiste nuestro número de febrero, aquí tienes de nuevo la oportunidad perfecta para participar en la competición *Rollcage*. Dirígete a la sección *En el CD* para conocer todos los detalles, practica con tu demo y envíanos tus resultados. Si eres lo bastante rápido, puede que entres a formar parte del grupo de cinco privilegiados que lucharán por su Alfa Romeo (un Alfa 145, para ser exactos), entre otros fantásticos premios.

LOS 10 MÁS VENDIDOS
1. FIFA '99
2. COLIN MCRAE RALLY
3. TOMB RAIDER III
4. SOUL BLADE (PLATINUM)
5. CRASH BANDICOOT (PLATINUM)
6. CRASH BANDICOOT 3 WARPED
7. GRAN TURISMO
8. RESIDENT EVIL (PLATINUM)
9. HERCULES (PLATINUM)
10. MICKEY'S WILD ADVENTURE (PLATINUM)

Fuente: Centro Mail

¡POWERLINE, AL FIN!

TODO EL PODER EN LA LÍNEA DE TELÉFONO

POWERLINE

Ha llegado lo que sabíamos que acabaría por llegar. Sony ha puesto en marcha un nuevo número para que puedas conseguir trucos, esos agentes perturbadores de la jugabilidad sana. Pero, en fin, sabemos que te encantan.

En esta nueva línea seleccionas los contenidos diciendo «Ya» o marcando el número de la opción que deseas, en función de tu tipo de teléfono.

Podremos encontrar cuatro o cinco trucos de cada juego (de momento, hay cuatro o cinco títulos). Poca cosa, pero París no se levantó en dos días, paciencia.

Llamar al Powerline (906 333 888) cuesta: de lunes a viernes, entre las cinco de la tarde y las diez de la noche, 47,04 pesetas el minuto; de lunes a viernes, entre las ocho de la mañana y las cinco de la tarde, y los sábados, entre las ocho de la mañana y las dos de la tarde, 57,84 pesetas/minuto; y 37,25 pesetas/minuto de lunes a viernes, entre las diez de la noche y las ocho de la mañana, los sábados, de las dos de la tarde a las doce de la noche, y las 24 horas de domingos y festivos.

El teléfono de atención al cliente (902 102 102) se reserva ahora para averías y consultas técnicas sobre la consola.

SONY, POR LOS AIRES

OCAÑA TE DA ALAAAAS...

No, no estamos diciendo que Sony haya explotado. Lo que pasa es que el aeródromo de Ocaña (Toledo) se convirtió en la última semana del mes de febrero en el centro de «operaciones especiales» de Sony.



Más de 200 personas pasaron por estas instalaciones para participar en las actividades de «altos vuelos» preparadas por los responsables de Sony con motivo de la convención que la compañía organiza cada año. Distribuidores, clientes, mayoristas y empleados pusieron a prueba su adrenalina con el puenting, el vuelo sin motor, el para-demo, la conducción en un circuito de karts y el futbolín humano. Digno de ver. Sin embargo, lo más interesante del encuentro lo protagonizó James Armstrong, presidente y consejero delegado de Sony Computer Entertainment España, que asistió a una comida durante la que comentó aspectos relacionados con las características y el futuro lanzamiento de PlayStation 2.

MÁS TARJETAS

FIEBRE ASOCIATIVA



Global Game, una cadena especializada en videojuegos y todo lo relacionado con ellos, ha decidido poner en tus manos la tarjeta de socio de su club.

Podrás probar juegos en las estaciones de pruebas en pantalla gigante, asistir a las presentaciones de sus nuevos productos, alquilar títulos, disfrutar de descuentos y bailotear en las fiestas Global Game Party. También habrá torneos, y si tienes acceso a Internet accederás a su servicio *on-line*, obtendrás trucos en su página web y estarás en contacto con otros socios de todo el país.





WONDERSWAN

Sony Japón ha decidido hacerse cargo de la distribución y marketing de una nueva consola de bolsillo. La WonderSwan, que apareció en Japón a principios de marzo, ha sido desarrollada por Bandai, una de las compañías jugueteras más importantes del país y responsable de esa monstruosidad en miniatura conocida como tamagotchi.

Namco, Square y Taito han confirmado el desarrollo de títulos para esta curiosidad. Hay rumores de que Sony planea la conversión de varios de sus juegos al nuevo formato, entre ellos *Gran Turismo* y *PaRappa The Rapper*. Los más cotillas llegan a afirmar que la WonderSwan podrá conectarse a la PlayStation.

La WonderSwan se une a la Neo Geo Pocket, el VMS de la Dreamcast y, por supuesto, la PocketStation en una larga lista de consolas de bolsillo y complementos puestos a la venta a lo largo de los últimos meses para minar el monopolio de la Gameboy.

El dispositivo de Bandai cuenta con una CPU de 16 bits a 3 MHz y una pantalla en blanco y negro con una resolución de 224 x 144. De momento, no se prevé su lanzamiento en Europa. No sabemos si reír o llorar.



DARKSTALKERS 3™

El retorno de la saga de luchadores
más tenebrosa y siniestra
de la historia del juego

Look "manga" japonés



18 personajes, 4 de ellos completamente nuevos

Soporte de Dual Shock: máxima experiencia

Para 1 ó 2 jugadores

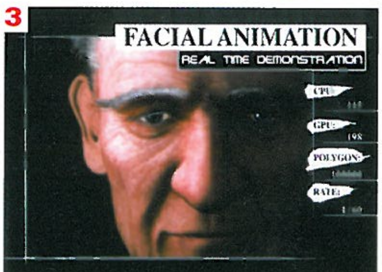
Mientras la humanidad descansa en la paz de sus hogares,
las criaturas más perversas se enfrentan en una lucha
sin piedad por el dominio de la noche





Hermosilla, 46. 2º dcha – 28001 Madrid – Tel: 91 578 13 67 – www.virgin.es






[1] Una escena de la demo de *Final Fantasy*. [2] Reiko Nagase, la chica de la intro de *RRT4*, protagonizó una secuencia de vídeo. [3] El jubilado de Square hizo muecas en tiempo real. [4] La demo de Crash. [5] El barrio de Akihabara, paraíso de la electrónica. [6] Cuartel general de Sony Computer en Tokio.

«UN ATISBO DE FUTURO»

REVELACIÓN DE PLAYSTATION 2

Por fin es oficial, y PSMag estuvo allí para verlo. El pasado 2 de marzo, en el Palacio de Congresos de Tokio, ante un millar de periodistas de todo el mundo, se dieron a conocer las especificaciones de la próxima máquina de Sony.

Por un momento, pareció que el motivo de la congregación respondía realmente a la celebración de los 50 millones de PlayStation vendidas hasta ahora. El presidente de Sony Corporation, Norio Ohga, apareció en el escenario (así como en dos pantallas gigantes que lo circunscribían) para presentar un vídeo posmoderno sobre las estupendas cifras de venta de la gris desde sus orígenes en 1995.

Pero todo cambió cuando Ken Kutaragi, presidente de Sony América y padre del diseño original (tanto como del segundo), tomó la palabra: «Estamos aquí para co-



«Y AHORA, ¿QUÉ HACEMOS?»

LA COMPETENCIA DE SONY TIEMBLA...

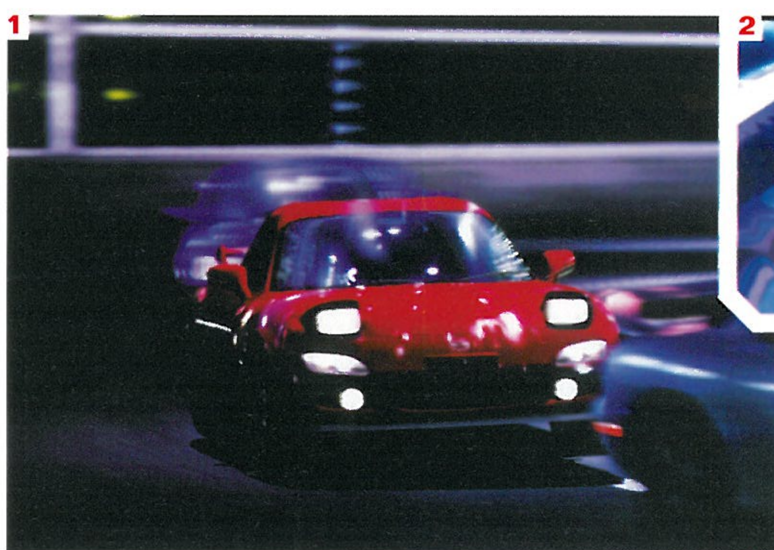
Parece que Sony ha conseguido lo que pretendía: la industria de los videojuegos al completo está alterada, de pura alegría o de auténtico terror.

Sega no esperó más de tres días tras el anuncio de la futura PlayStation para hacer declaraciones sobre las excelencias de su máquina. Bernie Stolar, uno de los directivos de Sega en Estados Unidos, comentó en rueda de prensa: «Sobre papel, la máquina de Sony es impresionante, pero lo cierto es que todavía está sobre papel. Dreamcast está aquí, ahora» (suponemos que se refería a Japón...), y continúa «Dreamcast contará con soporte DVD, pero sólo en el momento adecuado».

Sadahiko Hirose, vicepresidente de Sega, declaró al periódico *Nikkei Keizai Shumbun*: «El lanzamiento de la PlayStation 2 será, como pronto, dentro de un año. Queremos vender tres millones de Dreamcast antes de que eso ocurra».

Entre bastidores, se rumorea que Sega está produciendo para su nueva máquina un emulador basado en software, capaz de ejecutar los viejos juegos de Saturn.

Nintendo, por otra parte, asegura que anunciará un nuevo sistema antes de que el año termine. La máquina hipotética llegaría en el 2000 o 2001. Se supone que será técnicamente superior a la consola anunciada por Sony, pero, bueno: la superioridad técnica no le ha servido de mucho en la batalla entre N64 y la PlayStation original...



[1] La demo de *Gran Turismo*. Los coches se extrajeron de la intro prerrenderizada, pero aquí eran jugables. [2] La demo de los juguetes flotantes.

municaros nuestras ideas sobre la PlayStation de próxima generación», dijo. «Queremos crear una nueva clase de entretenimiento mediante el Emotion Engine.» Éste es el nombre que recibe el procesador central de la futura máquina, desarrollado en colaboración con Toshiba. Un procesador a ¡300 MHz! Además, la «PlayStation de nueva generación» (en ningún momento se refirió a ella de ningún otro modo) empleará dos Graphics Synthesizers, con capacidades de transferencia de datos 20 veces superiores a las de las aceleradoras gráficas de los mejores PC actuales. La combinación de estos tres componentes se traduce en una potencia inimaginable: 15 veces más velocidad de cálculo de operaciones que un Pentium II de Intel y tres más que un Pentium III, según la propia Sony, así como la facultad de desplazar unos 75 millones de polígonos simples por segundo (frente a los tres millones de la Dreamcast y los 150.000 de N64).

Kutaragi habló también del soporte, el DVD-ROM, como un formato imprescindible; del empleo de MPEG 2, que posibilita la descompresión de imágenes de alta resolución en tiempo real; y de la conectividad, que está contemplada, pero se ha concretado: no se sabe qué tipo de módem pueda incluir la sucesora. A continuación, Kutaragi anunció la proyección en las pantallas gigantes de una serie de demos, ejecutadas desde un PC, pero generadas sobre el conjunto de chips de la futura PlayStation.

Primero se presentaron varias pruebas

CAPACIDAD MONSTRUOSA

TODO LO QUE HOSPEDARÁ LA NUEVA MÁQUINA

Junto con las presentaciones y las increíbles demos, se dieron toneladas y toneladas de especificaciones técnicas, diseñadas para emocionar a los cientos de desarrolladores presentes. Puede que te interese ver unas cuantas.

CCPU .... «Emotion Engine», 128 bits
Velocidad de reloj .... 300 MHz
Memoria de sistema .... Direct Rambus, 32 MB
Ancho de banda del bus de memoria .... 3,2 GB por segundo
Coprocesador 1 .... FPU (Floating Point Multiply Accumulator)
Coprocesador 2 .... FPD (Floating Point Divider)
Unidades de vector .... VU0 y VU1 (Floating Point Multiply Accumulator x 9, Floating Point Divider x 3)
Rendimiento de coma flotante .... 6,2 GFLOPS
Transformación de gráficos en 3-D .... 66 millones de polígonos/segundo
Decodificador de imagen comprimida MPEG2

Gráficos .... «Graphics Synthesizer»
Velocidad de reloj .... 150 MHz
Ancho de banda del bus DRAM .... 48 GB por segundo
Ancho del bus DRAM .... 2.560 bits
Configuración de píxels .... RGB:Alpha:Z-Buffer (24:8:32)
Tasa máxima de polígonos .... 75 millones de polígonos/segundo

Sonido .... «SPU2+CPU»
Nº de voces .... ADPCM: 48 canales en SPU2, más las voces programables por software
Tasa de muestreo .... 44,1 KHz o 48 KHz (a elegir)

Procesador I/O
CPU central .... CPU de la actual PlayStation
Velocidad de reloj .... 33,8 MHz o 37,5 MHz (a elegir)
Sub bus .... 32 bits
Tipos de interfaz .... IEEE1394, Bus Serie Universal (USB)
Comunicación .... por PC Card (PCMCIA)

Formato .... CD-ROM y DVD-ROM (4,7 GB)

Claves de rendimiento

Operación Integer (GIPS)
Operación de coma flotante (GFLOPS)
Ancho de banda del bus de memoria (GB/s)
0 1 2 3 4 5 6 7
Pentium2 (400MHz) | Pentium3 (500MHz) | PSX2 (300MHz)

¡Pssst!

Lo que también pudimos ver en el encuentro PlayStation 1999 de Tokio

Para corroborar la buena salud de la consola actual, Sony y Namco presentaron en Japón varios títulos que tienen en preparación.

Uno de ellos fue *GT2*, (ver páginas 6 y 7 de esta sección) del que pudimos ver el circuito de Roma y uno de los ocultos. 20 circuitos; 400 coches (entre ellos, algunos europeos y americanos); más normas; carreras sobre asfalto y de rally; y ¡60 test de licencia! (hay que apuntar que existirá un sistema de ayuda para todos aquellos a los que no resulta fácil superarlos). Mayor IA en los oponentes y menús más comprensibles. A petición de los usuarios europeos y americanos, habrá una opción para activar daños perceptibles en la maniobrabilidad de los vehículos. La banda sonora, como en *GT*, será distinta a la japonesa, pero aún no se ha decidido qué otras diferencias existirán entre la versión PAL y la original.

También de Sony, *Ape's Escape* es un juego de plataformas que emplea los sticks del pad analógico como único sistema de control. Curioso, ¿eh? El juego recuerda a *Mario 64* por los cuatro costados. De hecho, sus creadores no niegan su influencia. El argumento es simple: tienes que cazar monos con una red, entre otros artefactos. Cuenta con unos 25 niveles, y aseguran que es más extenso que *Spyro* o el último *Crash*.

Um Jammer Lammy, también de Sony, es la «secuela» de *PaRappa*. En la página 8 de esta misma sección te contamos todo lo que sabemos de él.

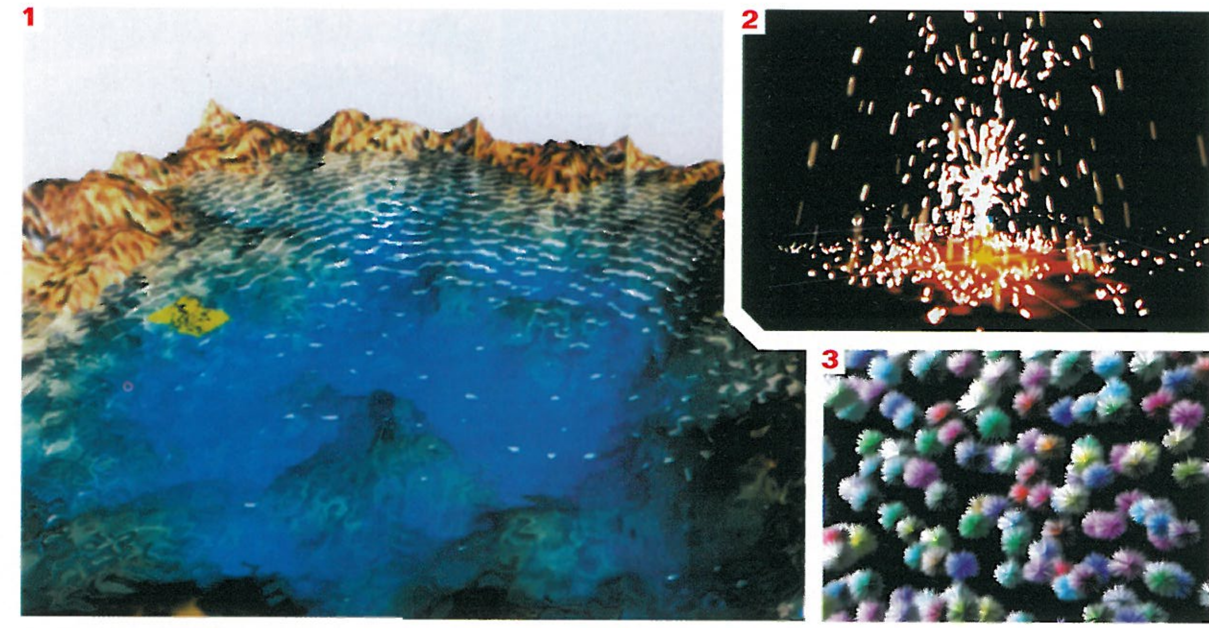
¡Pssst!

Lo que también pudimos ver en el encuentro PlayStation 1999 de Tokio

Omega Boost fue el último título que Sony mostró. Un *shoot 'em up* futurista en tres dimensiones y movimiento en espacio abierto. Eres un héroe (perdón por la obviedad) que debe retroceder hasta 1946, sustituir una especie de tubo contaminado y enfrentarte a un montón de malos por alguna razón. Con una resolución de 320 x 220, 30 *frames* por segundo y dos perspectivas durante el juego (seis en modo de *replay*), nueve zonas y 10 más de *bonus*, dos armas (más una tercera más adelante) y otros cinco *power attacks* si haces bien tu trabajo, *Omega Boost* promete ser divertido.

En las oficinas de Namco fue donde se presentó *Ace Combat 3 Electrosphere*, al 85% de su desarrollo. En esta ocasión, se situará en un futuro próximo y contará con un argumento más complejo y ramificado, que cambiará en función de tus elecciones. El juego completo dispondrá de 20 mapas bajo distintos estados meteorológicos, unas 50 misiones y más de 20 aviones, tanto reales como imaginarios. Podremos ver nuestro propio cacharro desde todos los ángulos, los escenarios serán más realistas, los tiempos de carga menores y el sistema de control simplificado.

También de Namco, *Anna Kournikova's Smash Court Tennis* incluirá en su versión PAL un nuevo modo torneo y dos pistas nuevas situadas en plena calle. Habrá 24 personajes con características diferenciadas y una cantidad parecida de personajes secretos.





[1] Los rizos del agua, sorprendentes. [2] Los fuegos artificiales, y [3] las plumitas voladoras. [4] El emulador del T-1000. Lástima que no puedas verlo en acción.

gráficas de la capacidad de los procesadores: formas muy detalladas, similares al T-1000 de *Terminator 2*, que se metamorfoseaban a una velocidad de vértigo; miles de plumitas moviéndose a distintos ritmos y direcciones en función de distintas corrientes de aire; el efecto cinematográfico de una marea, con variaciones constantes de la cámara; nuestro amigo Crash perseguido por centenares de pingüinos a una resolución de impacto; un lavabo con tres juguetes de goma, que se llenaba y se vaciaba de agua con un realismo que casi podías tocar; los millares de chispas que desprendían unos fuegos artificiales...

Luego llegaron las «auténticas» demos: para sorpresa de los asistentes, consistían en la recreación de conocidas intros renderizadas... y ahora jugables en tiempo real.

En primer lugar, mientras contemplábamos en una pantalla una especie de intro de *Gran Turismo*, en la otra aparecían las manos de uno de los componentes de Polyphony Entertainment (compañía creadora de *GT*) manipulando un Dual Shock. ¡Estaba jugando!

La siguiente demo fue la ofrecida por From Software, que mostró una escena medieval con decenas de esqueletos en plena lucha sobre un castillo en ruinas.

Luego llegó Namco, con uno de los integrantes del equipo de *Tekken*. Tras una pequeña secuencia que mostraba una renderización de la chica de *Ridge Racer Type 4*, el Jin y el Paul que estás acostumbrado a ver en las intros de la serie *Tekken* se enzarzaron en una pelea para la que hizo falta la colaboración al pad de un segundo miembro del equipo de desarrollo. Y no sólo eso, sino que de pronto los personajes se vieron rodeados por una pequeña multitud igual de detallada que no paraba de gritar e incitarlos a luchar.

Para acabarnos de dejar boquiabiertos, dos directivos de SquareSoft subieron al escenario para presentar las demos que la





[1] Teruhisa Tokunaka y Ken Kutaragi (el segundo y el tercero por la izquierda), en una conferencia de prensa posterior a la presentación de la futura máquina. [2] ¿Lo reconoces? Exacto, Kazunori Yamauchi, mostrándonos los avances de *Gran Turismo 2*.

Vinizius/Leo Burnett

PURA ENERGÍA



Desayuna Frosties y cárgate de energía cada mañana, porque un bol de Frosties te aporta un 50% de las vitaminas B1, B3 y B6 que puedas necesitar a lo largo del día. Estas vitaminas optimizan la conversión de los hidratos de carbono en energía, así que ya sabes: aprovecha el desayuno para sacarle el máximo partido a tu cuerpo.



Despierta el tigre que hay en ti

¡Pssst!

Lo que también pudimos ver en el encuentro PlayStation 1999 de Tokio

Las pistas (14: cuatro de estilo tradicional y 10 «urbanas») pondrán a tu alcance diversos tipos de superficie, y podrán participar en algunos estilos hasta cuatro jugadores.

Los chicos de Namco también presentaron *Ridge Racer Type 4* (ver PlayTest en página 66). Lo único nuevo fue la confirmación del disco extra (con el *Ridge* original optimizado y el «Namco Catalogue») en el lanzamiento de la versión PAL.

Pudimos contemplar un vídeo de un juego hasta ahora desconocido: *Dragon Valor*, al 10% de su desarrollo. Será una aventura de acción y rol en la línea de *Dragonbuster*. Un «sistema de herencia» convertirá al protagonista en su hijo en etapas posteriores, y la identidad de ese hijo cambiará según la señora que elijas antes como esposa.

Se nos facilitó información de *Point Blank 2* y *Star Ixiom*, pero no tuvimos ocasión de verlos en movimiento. Del primero se sabe que tendrás que rescatar a una princesa, que contará con más escenarios que el original y con un modo nuevo para un jugador. Podrán jugar un máximo de ocho personas, y seguirá siendo compatible con la G-Con 45. *Star Ixiom*, por su parte, es un juego de disparos y estrategia enmarcado en el siglo XXV, donde los humanos se enfrentan contra los *aliens* en una guerra espacial. Tendrás que resolver distintas misiones y encontrarás personajes de otros juegos de Namco, como *Galaga* o *Star Luster*. Con algo de suerte, pronto te diremos más.

ESQUELETOS






Cientos de esqueletos vivientes eran perseguidos por uno de dinosauio en esta demo.

TEKKEN







Un Paul Phoenix y un Jin Kazama de cine luchan en tiempo real ante el público.

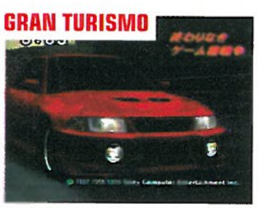
SQUARESOFT

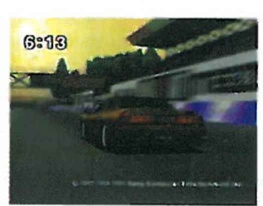




Ocho expertos en artes marciales, dándose de palos en un restaurante chino...

GRAN TURISMO



¡Ah! Nuestro sueño (y el tuyo, seguro): la intro de *Gran Turismo* ¡se vuelve jugable!

compañía había preparado sobre el *chipset* de la futura PlayStation. Primero mostraron en pantalla al anciano de la próxima película basada en *Final Fantasy* (seguro que lo recuerdas), y deformaron su expresión desde la sonrisa a la irritación más absoluta, señalando la composición individual de cada uno de sus cabellos. En segundo lugar, se proyectó la demo de una escena de lucha: ocho personajes estilo *Tekken* caían a través de un techo a una habitación amueblada con detalle y comenzaban a pelear, salían al exterior y acababan en una increíble catarata. Por último, se exhibió la famosa escena de vídeo del baile en *FFVIII*, recreada en tiempo real y, si cabe, con mayor detalle. Con el pad se manipuló la cámara alrededor de los bailarines, se cambiaron las luces e incluso los personajes: se congeló la imagen, desapareció Rinoa y en su lugar apareció una chica distinta (no perteneciente a ningún juego), con la que Squall reanudó el baile. Impresionante de verdad.

Pero todavía quedaba un anuncio tanto o más importante que los escuchados hasta ese momento: la compatibilidad hacia atrás de la futura PlayStation. Los asistentes prorrumpieron en aplausos espontáneamente. Entonces surgieron dos fechas en pantalla: invierno de 1999 en Japón y otoño del 2000 en Estados Unidos y Europa.



Diseño simulado

¡COMPATIBLE!

Ninguna consola desde los días de la NES ha sido, de serie, compatible hacia atrás. Sony ha hecho historia...

Los 50 millones de usuarios de PlayStation podrán, en caso de hacerse con la futura máquina, disfrutar de su biblioteca de software actual, periféricos y PocketStation, que está a punto de llegar.

La razón reside en la inclusión en el sistema de un procesador I/O idéntico al de la gris original, que, además, soportará los estándares que permiten conexión a teclados, cámaras digitales, impresoras o reproductores de vídeo...



Pese a la insistencia de la prensa internacional, Sony no quiso facilitar datos sobre el diseño del hardware, ni su precio de salida, ni la cantidad de software con que contará (aunque Sony pretende contar con un número de títulos similar al que acompañó al lanzamiento de la PlayStation original), pero no vemos la hora de ponerle la mano encima...


LA COMBINACIÓN PERFECTA PARA LOS PILOTOS MÁS SALVAJES
rollcage
RACE 32/64
SHOCK 2 TM
El volante con tecnología Shock 2™ que convertirá tus derrapajes, impactos y explosiones en un nuevo mundo lleno de sensaciones.
PSYGNOSIS
ATD
Guillemot
PlayStation
PC CD ROM
"PlayStation" logo and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1990-9 Psygnosis Ltd/Attention To Detail. Developed by Attention To Detail. Rollcage, Psygnosis and the Psygnosis Logo are ™ or ® of Psygnosis Ltd. All Rights Reserved.
www.psygnosis.com
www.rollcage-game.com



La intro de *NFS4* es alucinante. En ella aparecen casi todos los coches del juego.

NEED FOR SPEED 4

¿HARTO DE SEGUNDAS Y TERCERAS PARTES?

Seguro que, por lo menos, uno de los juegos de tu colección es un *Need For Speed*. El primer juego de la serie se convirtió en clásico nada más salir, la segunda parte se vendió como rosquillas (aunque no era demasiado buena) y la tercera, *NFS3 Hot Pursuit*, fue la mejor, pero pasó casi desapercibida bajo la sombra de *Gran Turismo*...

Quizás por eso los muchachos de EA han decidido reutilizar el motor 3-D de la tercera parte, ahora que el género de las carreras está ligeramente calmado, hasta la llegada de *GT2*. Y es que el motor de *NFS4* es el mismo que el del juego anterior, con algunas mejoras. Cuando leas esto, es probable que el juego ya esté a la venta, pero, por desgracia, la versión que hemos probado todavía está muy lejos del 100% de su desarrollo, y los cuadros por segundo todavía se pueden contar mientras juegas. Tiempo al tiempo. Lo que sí se advierte es la presencia de todos los principales ingredientes de la serie: coches patrulla que te persiguen a toda velocidad por escenarios interactivos con multitud de atajos, velocidades extremas, reproducciones exactas de los superdeportivos más famosos del mundo, carriles de doble sentido, paisajes a lo *Twin Peaks*... Es un *Need For Speed*, de eso no cabe duda.

La principal novedad en *NFS4* es la variedad y calidad de los coches que aparecen: Porsche, Mercedes, BMW, Ferrari, HSV, Ford, Chevrolet, Pontiac, Aston Martin, Jaguar, Lamborghini... Todos ellos sufren desperfectos a lo largo de la carrera —eso es otra novedad, porque no sucedía en la tercera parte— y todos ellos... ¡tienen cristales transparentes! Es una pasada: a través de las ventanillas puedes ver al conductor, los asientos, el volante... Genial.

Además, en el menú de selección de vehículo hay una opción llamada *showroom* que te permite ver el vehículo desde todos los ángulos. El coche gira sobre una plataforma redonda, como en las exposiciones de coches de verdad, y un locutor te cuenta la historia de la marca y las características del modelo que estás viendo. Una fantástica idea. Bueno, este locutor todavía habla en inglés, pero estamos casi seguros de que EA traducirá tanto las voces como los textos en la versión definitiva, como hizo con las anteriores entregas de *NFS*.

El grado de interactividad de coches y escenarios es altísimo. No sólo hay tráfico en ambos sentidos de la carretera, sino que los vehículos sufren averías muy verosímiles. Si te pasas con las marchas, empieza a salir humo del capó; si vas a todo trapo contra un coche que viene de frente, éste pita y, al ver que no te desvías, intenta esquivarte, etc. Y los atajos son alucinantes, como el que ves en una de estas capturas: a través de una vía de tren justo cuando el tren está a punto de pasar... La policía también ha evolucionado en esta cuarta parte. Ahora, además de coches patrulla normales, deportivos y 4x4, tienen... ¡helicópteros! Durante una carrera nocturna, si ves que te rodea un haz de luz y en el retrovisor no ves ningún coche, es que tienes un helicóptero encima... Lo mejor es meterse en un túnel y dar media vuelta para despistarle. Muy divertido.

La mecánica de juego continúa siendo más o menos la misma que en las anteriores entregas, con algunas opciones nuevas



En la versión final habrá ocho circuitos, con su correspondiente modo espejo.

[1] Hola, Ken. ¿Dónde has dejado a Barbie? ¿Está por ahí, con su descapotable rosa? [2] Adelantar en una curva raras veces resulta una buena idea... [3] ...pero adelantar por la derecha es una idea mucho peor. [4] El capó de tu Porsche 911 está echando humo. Ésa no es forma de tratar un coche que vale tantos millones.

1

2



3



4



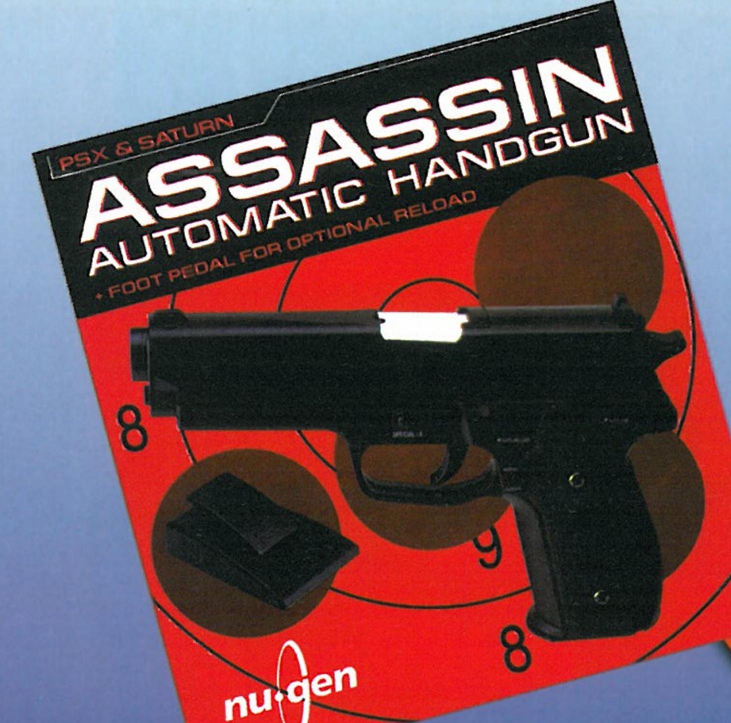
TARJETAS
DE MEMORIA

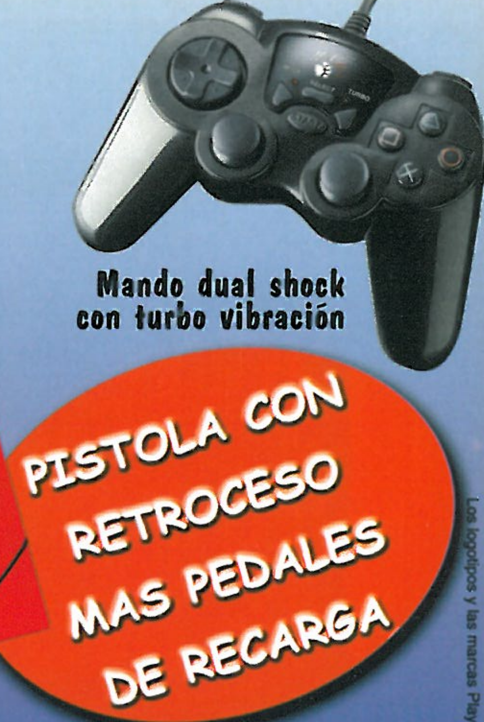


8x
VECES LA MEMORIA
STANDARD (120BLOCKS).



72x
VECES LA MEMORIA
STANDARD (1080 BLOCKS).





Mando dual shock
con turbo vibración

PISTOLA CON RETROCESO MAS PEDALES DE RECARGA

Compatible con todos los juegos. Máxima calidad y realismo



¡EL NUEVO DUAL FORCE!

Acabado en cuero



LLAMAR PARA NUEVO CATÁLOGO Y LISTA DE PRECIOS DE JUEGOS

"The No. 1 Steering Wheel for PlayStation"
– Mario Andretti
Racing Legend

Dual Force™
RACING WHEEL
With Pedals







SHINE STAR S.A

C/ COMANDANTE BENITEZ,29 B- 08028 BARCELONA TEL. 93 491 47 48 / 93 491 47 54; FAX. 93 491 48 08.

Amplio surtido en videoconsolas, juegos y accesorios
VENTA EXCLUSIVA A GRANDES SUPERFICIES, CADENAS Y TIENDAS





[1] ¿Para qué crees que están las líneas continuas? [2] ¿Quién habrá puesto aquí esta señal? [3] Boca abajo se conduce mucho peor. Tu Porsche ahora parece una cucaracha. [4] Los conductores de este juego son aburridísimos. Van a 40 km./h., ¿te lo puedes creer? Échalos de la carretera...

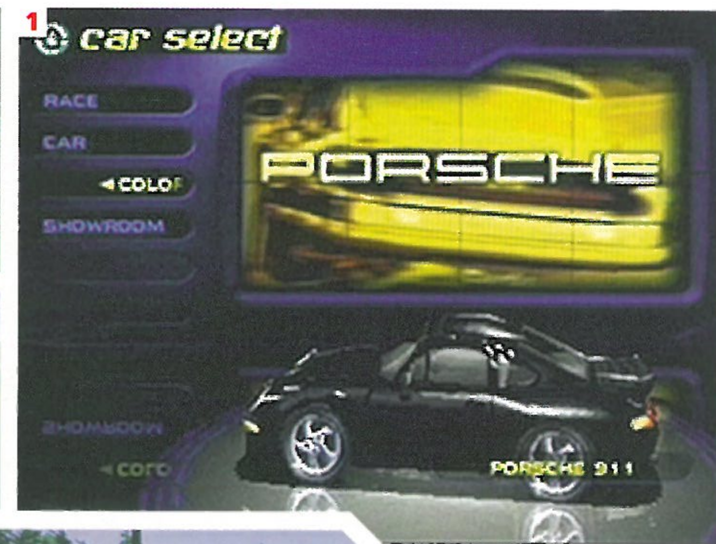
—eventos y torneos especiales para coches determinados—, pero la calidad de detalles y la enormidad de las áreas interactivas que ofrecen mejoran sustancialmente la jugabilidad este *NFS*. Las carreras resultan mucho más creíbles: además de la locomotora de la que antes hablábamos, hay «presuntos atajos» que después resultan no serlo (como el túnel en obras que tiene entrada pero no salida, donde nos dimos un batacazo histórico). Todo está tan perfectamente integrado que a veces te sales del circuito por una carretera secundaria sin darte cuenta. Áreas de descanso, coches y camiones incendiados en medio de la carretera por culpa de alguno de nuestros competidores (o de nosotros mismos, en la vuelta anterior), la policía siempre dando la murga...

La afluencia de coches durante las carreras también se ha incrementado. En *NFS3* había una opción para activar o desactivar el tráfico durante las carreras, pero aun activado, los coches con los que nos encontrábamos eran muy pocos; aquí, en cambio, a veces hay hasta caravanas. El flujo de tráfico es constante en ambos sentidos, y no siempre hay más de un carril en cada dirección. Te pasas toda la carrera adelantando, esquivando, provocando accidentes, soportando los bocinazos de los demás (ciudadanos que respetan las normas de tráfico, no como tú)... Nunca te quedas solo. Siempre te topas con un autobús de transporte escolar en el peor momento, o con un camión de mercancías, o con una fila de coches parados en un semáforo, o con todos a la vez. El resultado es una especie de mezcla entre *Need For Speed 3* y *Road Rash 3D*, también de EA.












[1] ¿Se nota mucho cuál es nuestro coche preferido? [2] El BMW Z3 Roadster tampoco está nada mal. Este coche se está poniendo muy de moda en los juegos de carreras. [3] Vaya manera de tomar una curva. [4] Un camión volcado. Si fueras humanitario pararías. Pero, claro, tú de eso... [5] Vas a chocar contra... ¿un familiar morado? ¿Un coche alto morado? ¿Un Extension Wagon morado...?

La opción de *replay* también se ha mejorado mucho. Ahora puedes rebobinar, pausar, acelerar, estudiar cada palmo de circuito. Y no creas que durante el juego o el *replay* los coches están menos detallados que en el menú de selección de coches, ni mucho menos: cristales también transparentes, abolladuras, volante, tú... Bueno, «tú» estás un poco cambiado. Te pareces más bien a Ken, el novio de Barbie, con su chaqueta de cuero marrón y su cara cuadrada...

No queda mucho para que aparezca también en el mercado *Driver*, otro título más basado en persecuciones policiales que en carreras. ¿Cuál será más divertido? Todavía es pronto para comparar. Muy pronto tendremos en nuestras manos versiones avanzadas o definitivas de ambos juegos. A ver cuál es más bestia.


ARMOR



Género: Aventura 3-D

Fabricante: 989 Studios

Editor: Sony

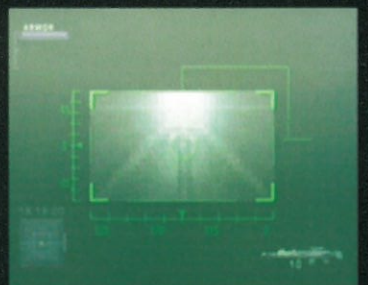
Disponible: Julio

Justo cuando empezábamos a pensar que jamás veríamos nada mejor que *Metal Gear Solid* en PlayStation, aparece esto...

Se llama *Syphon Filter*, y es la gran sorpresa con la que Sony no sólo se propone superar en su propio terreno al «simulador de espionaje» de Konami, sino también a los que Infogrames y Rare han programado para Nintendo 64: *Mission: Impossible* y *GoldenEye*.

Bueno, sí, es cierto: hacer algo mejor que *Mission: Impossible* no es ningún reto (sin duda es uno de los peores juegos de la historia, incluso para N64), pero hay que reconocer que el cartucho de Infogrames tenía un par de cosas buenas: un argumento complejo, calcado de la película que le daba nombre; una cámara en tercera persona (no funcionaba bien, pero la idea era buena), multitud de armas y herramientas típicas de espías... *Syphon Filter* también cuenta con una lista interminable de artilugios extraños, armas minúsculas y potentísimas, una cámara en tercera persona que funciona de maravilla, un argumento complicado y nutrido de detalles, mapas, nombres y cambios argumentales...

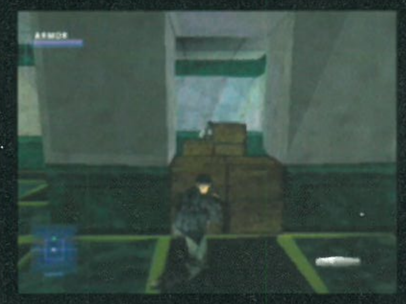




El modo francotirador es tan fantástico como los prismáticos de *MGS*. Al pulsar L1, se activa la cámara en primera persona. Triángulo y Círculo sirven para manejar el zoom, y Cuadrado dispara. Fantástico.





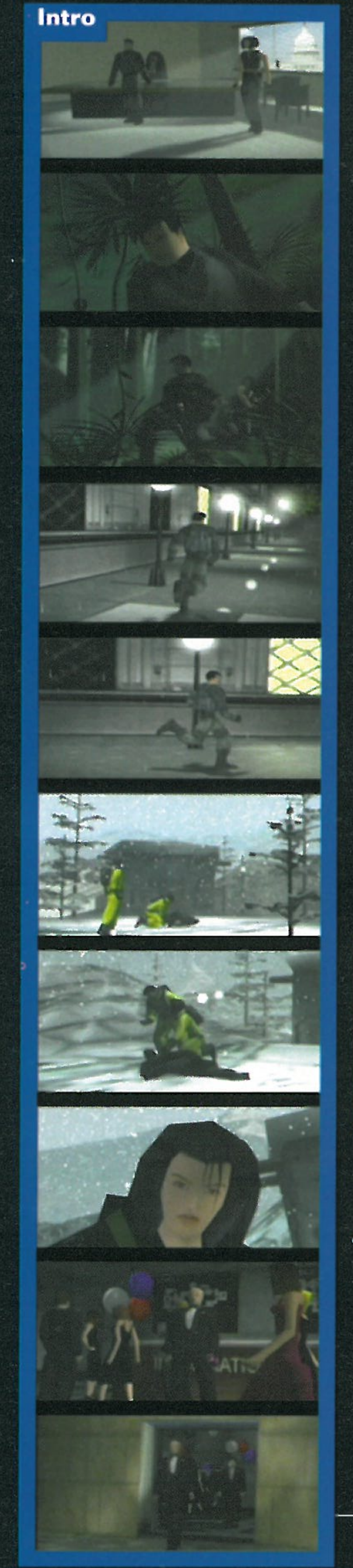






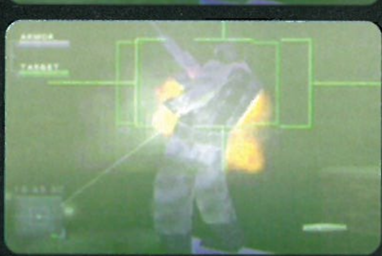


Intro





El «Taser» es una de las armas que tienes en todos los niveles del juego. Se trata de una especie de dardo eléctrico: al disparar, un cable que termina en un electrodo vuela hasta alcanzar al malo y le suelta una descarga de 2.000 voltios. Como verás, primero el malo se retuerce, luego empieza a echar humo y por último... la combustión espontánea. Pobre.



Y algo parecido sucede si lo comparamos con *Metal Gear Solid*: *Syphon Filter* le imita en algunas cosas, como la utilización del botón X para arrastrarse (aquí, en lugar de arrastrarse por el suelo, tu personaje se agacha y avanza en cuclillas), el prisma de visión nocturna, la cámara inteligente... No obstante, el argumento de *MGS* se basa más en el sensacionalismo típico de los juegos nipones: la amenaza nuclear, la hija secuestrada, el viejo compañero de equipo que ahora es tu gran enemigo, los enamoramientos, las lágrimas. *Syphon* es... ¿cómo lo diríamos? Americano. Tu personaje es un superhéroe al más puro estilo James Bond: serio, bien peinado, ágil, que no se equivoca ni falla jamás, cauto pero viril, con personalidad pero sin debilidades. Quizás por eso, y por el argumento de las misiones, el juego recuerda a *GoldenEye* mucho más que a *Metal Gear*. En el primer nivel tienes que proteger a los agentes de la CBDC —tu sección— mientras desactivan varias bombas que están escondidas en algunos edificios y, al mismo tiempo, buscar y eliminar a un malo malísimo. Después, en otra misión, debes contactar con un agente doble antes de que le encuentre una asesina enemiga y se lo cargue. En el Central Park tu objetivo es encontrar las cuatro bombas que el enemigo ha colocado en sendos puntos y proteger a los CBDC mientras las desactivan (tienen 20 minutos para conseguirlo, antes de que exploten). Todos los objetivos son muy diferentes entre sí: en unos niveles tienes que actuar rápido, matando a saco, mientras que en otros hay francotiradores apostados en las azoteas de los edificios esperando a verte pasar. En el Museo, por ejemplo, tienes que contactar con el agente doble del que antes te hablábamos sin que nadie te vea, matando a todos los malos sin que te vean (porque el ruido de sus pistolas alertaría a los demás de tu presencia).

La cosa huele de lejos a 007, ¿verdad? Es inevitable pensar en *GoldenEye* al principio, porque ciertamente los escenarios, armas y misiones se parecen bastante. La necesidad de usar en deter-



Bienvenido a Central Park. Es de noche, llueve, hay algo de niebla, cuatro bombas escondidas en puntos muy distanciados entre sí, unos doscientos malos y... ¡sólo tienes 20 minutos para desactivarlas todas!



El apuntado semi-automático no hace milagros. Si el malo está lejos, tendrás que agacharte y sujetar el arma con ambas manos para acertar el tiro.





Desde el menú de pausa puedes acceder a un archivo completo con las características de tus armas: su funcionamiento, su alcance, la intensidad de su fuego, el tiempo de recarga... Aluciflipante.

SYPHON ES... ¿CÓMO LO DIRÍAMOS? AMERICANO. TU PERSONAJE ES UN SUPERHÉROE AL MÁS PURO ESTILO JAMES BOND: SERIO, BIEN PEINADO, ÁGIL, QUE NO SE EQUIVOCA...





Todas las selecciones del mundo desde 1958

Reglamentos oficiales de cada campeonato

Estadísticas de los jugadores

Inteligencia artificial de última generación

Una recopilación de la historia del fútbol



El mayor realismo

Partidos que hicieron historia

Celebraciones interactivas de los goles

Repeticiones con plena libertad de posiciones de cámara

Integramente en castellano













www.centromail.es

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria C/ Manuel Iradier, 9 ✆945 137 824
ALICANTE
Alicante
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
• C.C. Gran Vía, L. b-12, Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
Elda Av. J. Martínez González, 16-18b ✆965 397 997
ALMERIA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆950 260 643
ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ✆985 343 719
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories - Local A-112. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆937 136 116
BURGOS
Burgos C.C. de la Plata. Local 7 ✆947 222 717
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 486 600
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
Palamós C/ Enric Vincke s/n ✆972 601 665
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G.CANARIA
Las Palmas de Gran Canaria
• C/ Presidente Alvear, 3 ✆928 234 651
• C.C La Ballena. Local 1.5.2. ✆928 418 218
LEÓN
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas. Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
• C/ Montera, 32 2º ✆915 224 979
Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Loc. 11 ✆916 520 387
Alcorcón C/ Cisneros, 47 ✆916 436 220
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25. ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11. Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 21 Local 4 - C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler local 32, A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Gandía
• C.C. Plaza Mayor. Local 9-10. Parque de Actividades. ✆962 950 951
VALLADOLID
Valladolid
• C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
Las Arenas C/ del Club, 1 ✆944 649 703
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271
• C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 536 156

pedidos por teléfono

902 17 18 19

pedidos por internet

www.centromail.es



Después de cada misión tendrás que pasar por el cuartel general, donde este señor tan misterioso os pondrá al día, a ti y a tu compañera, de la siguiente aventura. Mapas, fotos del malo que debes buscar, documentos secretos... Todos los espías son iguales.



Ya estás en el Museo. Debes seguir a Phagan sin que nadie te vea por un edificio de unos... ¿tres kilómetros cuadrados? Te llevará muchas horas pasar este nivel.



Logan (el prota) puede avanzar por cornisas y muros colgado de las manos, sin soltar el arma y sin hacer ruido. Vaya, sin duda, es americano...



Es de noche, y el malo no te ha visto. Al girarse, ve tu silueta en lo alto del muro, desenfunda la pistola y... cae fulminado por un certero «Head Shot». Idiota...

minados momentos armas con silenciador para que no te descubran, las alarmas, las misiones en Siberia, el museo, el parque de noche bajo la lluvia, los amplísimos espacios abiertos, el banco, la estación de metro, los francotiradores...

De todos modos, además de *MGS*, *GoldenEye* y *Mission: Impossible*, al jugar a *Syphon* uno percibe influencias de muchísimos otros juegos. La cámara se parece más a la de *Tomb Raider* que a la de ninguno de estos tres juegos, como los movimientos. Tu personaje puede subirse a bloques, avanzar colgado de un saliente, dar volteretas en el suelo, desplazarse lateralmente, andar despacio... El sistema de control, a su vez, es casi el mismo que el del primer juego de *Die Hard Trilogy*: la idea es que avances siempre hacia adelante y que gires con los botones laterales, en lugar de con la cruceta direccional (que es para hacer que el personaje gire sobre sí mismo). Y los sistemas de apuntado sí que son de lo más variados. Vamos a ver, porque este tema da para rato. Podría decirse que hay tres sistemas diferentes:

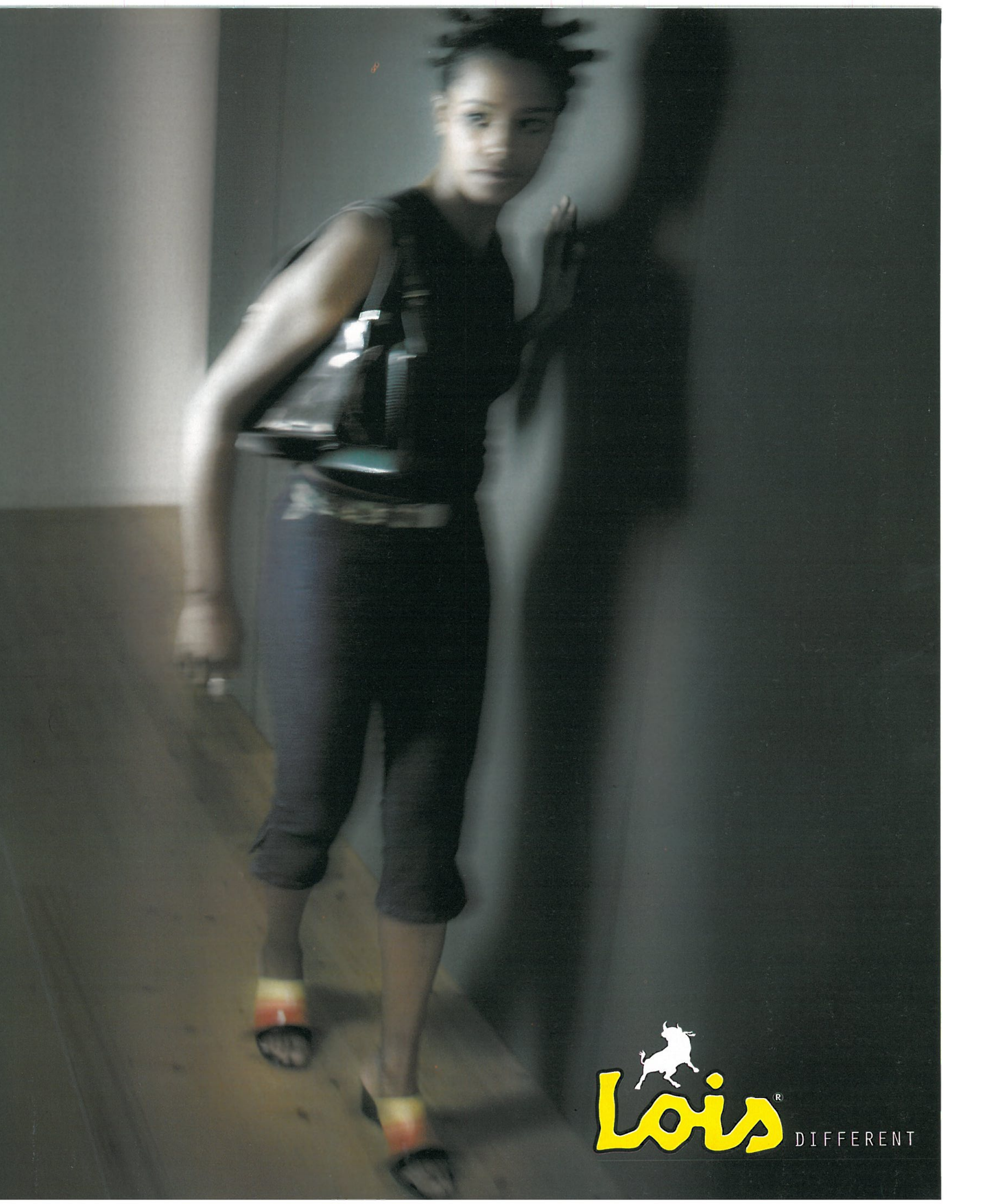
Apuntado automático: es más o menos como el sistema por defecto de *GoldenEye*. Si tu personaje está encarado hacia el enemigo, no es necesario que apuntes, porque el prota dispara hacia el malo por si solo (siempre que esté casi en linea recta delante de ti).

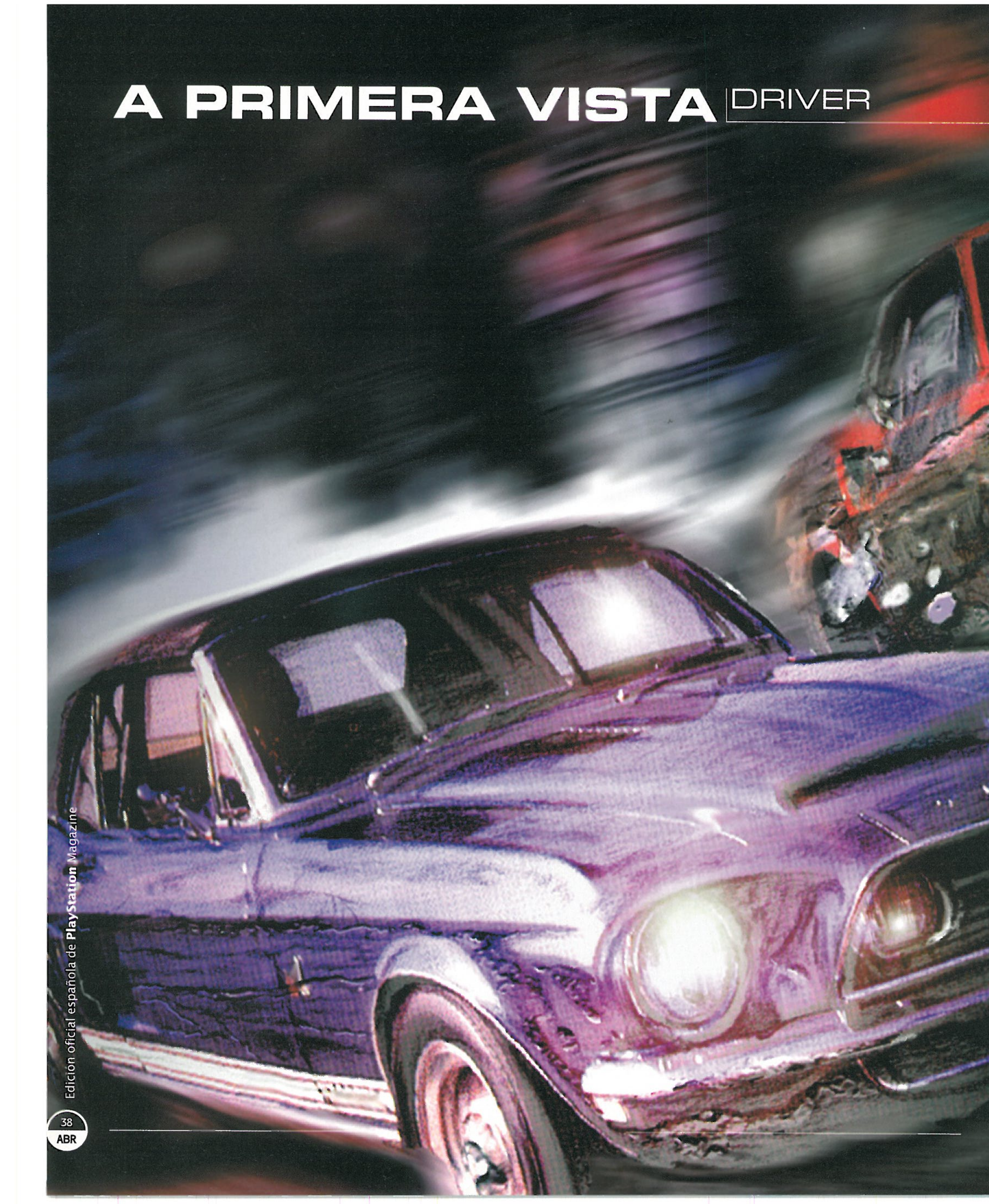
Apuntado semi-automático: similar al de *Tomb Raider*, pero mucho menos efectivo. Se supone que tu personaje tiene un determinado campo de visión, que es lo que se representa en el radar de la esquina inferior de la pantalla. Si un malo entra en tu campo de visión, aparece en el radar como un punto verde, y al pulsar R1, «ordenas a tu personaje» que apunte a ese malo. Pero tu personaje es un ser humano: comete errores. Eso quiere decir que, mientras mantengas apretado R1, tu amigo apuntará al enemigo fijado, pero no acertará todos los tiros: depende de la distancia a la que se encuentre el tipejo, de si se está moviendo o no, de si te mueves tú, de si estás encarado a él o casi de espaldas... Así, si el malo está lejos e intenta huir, lo mejor que puedes hacer es agacharte para sujetar la pistola con ambas manos y apuntar mejor. Si vas corriendo tras él, sujetando el arma con una sola mano, seguramente fallarás.

> *SYPHON* COSECHA PUNTUACIONES SIMILARES A LAS DE *METAL GEAR* EN LA PRENSA AMERICANA.

Apuntado manual: el modo francotirador. Más o menos como el de *GoldenEye* (o como los prismáticos de *Metal Gear*). Puedes aumentar o disminuir el zoom, y sólo tienes este zoom en algunas armas: el rifle de francotirador normal, el rifle de visión nocturna, del rifle de infrarrojos... Como suele suceder, la idea es que utilices este modo para disparar a la cabeza y así matar a la primera. De hecho, cuando estás apuntando al malo y colocas el punto de mira sobre la cabeza, aparece el mensaje «Head Shot». No hará falta que te digamos qué significa, ¿verdad? Pulsa Cuadrado y lo verás...

Bueno, por desgracia, todavía no puedes pulsar ese botón para verlo, porque faltan varios meses para que el juego salga a la venta en nuestro país. Lo que nosotros hemos probado es una versión casi acabada de la versión americana, que acaba de salir. Tenemos que reservar los detalles para los próximos meses, pero, si te sirve de anticipo, *Syphon Filter* está cosechando puntuaciones muy similares a las de *Metal Gear* en todas las revistas americanas (en algunas, incluso mayores)... ¿Curiosidad? El mes que viene, más.


Lois®
DIFFERENT



DRIVER

¡MÁS VELOZ QUE UNA BALA!

Caucho chamuscado, trompos con el freno de mano, coches, más coches, accidentes y cajas de cartón. Elementos esenciales en toda persecución que se precie y elementos vitales también en *Driver*, el asombroso título de los creadores de *Destruction Derby*. Veamos, ¿cuándo deja un juego de conducción de ser un juego de conducción? *PSMag* visita la sede de Reflections para averiguarlo.

Atención: ¿alguien se acuerda de Reflections? ¿Alguien se acuerda de *Destruction Derby*, *Destruction Derby 2* y *Monster Trucks*? ¿Qué pasó con la por entonces famosa Reflections cuando expiró su contrato con Psygnosis y ambas partes renunciaron a una renovación? ¿Quebró? ¿Cambió de nombre? No. Lleva un año afinando uno de los proyectos más ingeniosos para PlayStation.

Sin las trabas propias de los compromisos con un editor, Reflections ha sumado la experiencia acumulada con sus anteriores títulos y la considerable fortuna amasada con las ventas de la serie *DD* para producir lo que podría convertirse en el último exponente en conducción: *Driver*, un juego que conformó el principal atractivo de su reciente adquisición por parte de GT Interactive. Se quedaron tan impresionados que compraron la empresa. Tal cual.

PSMag se acercó a sus oficinas en Gateshead (Gran Bretaña) para ver *Driver*, un juego que combina ciudades reales del mundo y conducción de coches auténticos con una estructura de misiones repletas de delitos y un gusto audaz por la estética de los setenta. «Nos hemos inspirado prácticamente en todas las persecuciones de coches que aparecen en cualquier película que pueda venirte a la cabeza», nos explica Martin Edmondson, el que fuera propietario de Reflections y su director en la actualidad. «*Los locos de Cannonball*, *Granujas a todo ritmo*... Hemos visto montones de películas.»

Mientras nos enseñaban el juego, advertimos claramente que los vehículos son herencia de *DD*: dan vueltas de campana y se convierten en chatarra con total realismo, humean y se chamuscan a medida que se devalúan en la carretera. Sin embargo, en concordancia con esa sensación estilo *Bullitt* que desprende *Driver*, las máquinas son pesados cupés y enormes depósitos de potencia. «Los coches se basan en modelos reales», señala Gareth Edmondson, hermano de Martin y jefe de producto de *Driver*. «Está claro que lo que estás conduciendo es un Ford Mustang, así que, probablemente, tendremos que modificar un poco los coches o quitarles la insignia para evitarnos problemas. Nos han dicho que Ford no quiere verse envuelto en desperfectos por imprudencias ni en actividades criminales o que impliquen riesgos para el público. Y de hecho, ésos son los ingredientes del juego...»

El motor de física se ha diseñado para reproducir la suave suspensión de los coches, y el resultado es que bornean cuando giras de manera radical y prácticamente salen despedidos cuando caen sobre el asfalto tras un salto por las legendarias cuestas de San Francisco. Genial.

Estos coches circulan por reproducciones de casi 50 metros cuadrados de cuatro célebres ciudades de Estados Unidos: Nueva York, San Francisco, Miami y Los Angeles. «El realismo era lo más importante en este caso», nos explica Mar-

PlayStation Magazine

En el CD







[1] La opción de *replay* ofrece imágenes estupendas. [2] Si te metes en un callejón sin que los policías se den cuenta, pasarán de largo. Parece que esta vez te han visto. [3-6] El botón de aceleración a fondo, los controles para girar con rapidez y el freno de mano consiguen que conducir en *Driver* sea un auténtico gustazo.

tin. «Tanto que enviamos a dos de nuestros artistas a Estados Unidos de 'vacaciones' con equipos de vídeo digital para tomar datos para el juego. Se recorrieron en coche todas las calles de este a oeste y después de norte a sur, grabando con una cámara los laterales y con otra rodando imágenes de los alrededores. Invirtieron dos días en cada ciudad, de manera que, cuando volvieron, llevaban como 100 cintas de vídeo. Las cintas se emplearon como referencia para reconstruir las ciudades, y las texturas de los edificios se extrajeron directamente de ellas», continúa. «Figuran todas las calles y los puntos importantes de cada ciudad. Hace poco, en una presentación del juego en Estados Unidos, dos personas de Miami y Nueva York que lo probaron reconocieron los itinerarios. Interesante, ¿no?»

Por lo que se desprende de la demostración que Martin llevó a cabo, otro de los ingredientes destacables de *Driver* es la inteligencia artificial. Allí estaba la ciudad de Miami, tu coche (un llamativo vehículo amarillo con una banda negra estilo mapache de extremo a extremo), unos cuantos policías y cientos de coches y transeúntes. Circulaba por la ciudad cual prudente mamá que lleva al niño al colegio, sin olvidarse de parar en los semáforos y mirar a izquierda y derecha en los cruces con el conjunto inferior de los botones laterales. Tras enseñarnos el realismo de las acciones de los coches controlados por la CPU —cómo se detienen, arrancan, frenan y cambian de carril—, apareció un coche de policía a lo lejos. Martin se situó tras él y le dio un pequeño empujón, destrozándole los faros traseros en el proceso... Empezaron a sonar las sirenas, se encendieron las luces del techo y los chicos de azul marino se dispusieron a atrapar en trío al delincuente. Pero Martin no se cruzó de brazos. Un giro rápido de 180 grados y una firme presión sobre el botón del acelerador rápido (el círculo) bastaron para dejarlos atrás.

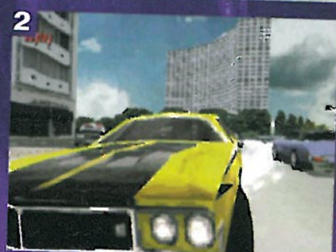
De repente, ya no parábamos en ningún semáforo. Tampoco mirábamos en las travesías ni esquivábamos las partes del escenario ni el resto de los coches. Íbamos serpenteando entre el tráfico, a todo trapo, usando el freno de mano en las curvas, con un coche de la policía pegado a nuestros talones y dejando un delicioso rastro de caucho a nuestro paso...

Una rápida ojeada por el retrovisor nos permitió ver cómo un desafortunado motorista controlado por la consola se empotraba en un cruce contra el lateral de nuestro perseguidor. Instantes después, otros dos coches negros se unían a la persecución. Contemplar por el retrovisor a los tres coches de la policía zigzagueando entre el tráfico sin que los coches controlados por la máquina les hicieran ninguna concesión era más interesante que el tráfico que teníamos delante. Pero, claro: al final, las temerarias miradas de Martin por el retrovisor consiguieron que se la pegara. El choque frontal contra un árbol dobló el capó de un modo muy verosímil, a lo que siguieron el humo y el fuego, agitados por convincentes efectos de viento. Por suerte, el coche no quedó en estado de siniestro total, así que la persecución pudo continuar.

Nos esfumamos entre otros dos coches de policía que había delante de nosotros y que se habían situado uno frente al otro formando barrera. Tras darles en los morros, efectuamos otro giro de 180º y nos metimos en un callejón. Cuatro coches de policía se esforzaban en tomar la curva para seguir nuestra estela. Finalmente, un arriesgado giro a toda velocidad para colarnos en otro callejón se tradujo en un aparatoso accidente contra las paredes de un edificio que puso término a la persecución. Sin darnos tiempo para reaccionar, la policía se presentó en el lugar de los hechos. Esperas que los polis salgan de sus coches patrulla, saquen los revólveres y te apunten, pero, en lugar de eso, los coches de la policía arremeten contra tu vehículo hasta dejarlo irreconocible. La influencia de *Destruction Derby* en el juego se hace obvia con cada polígono deformado de tu coche, con esos impactos que provocan hemorragias de humo y llamas en tu preciosa máquina.

«EN UNA MISIÓN RECORRES LOS ESTABLECIMIENTOS DE UNA CADENA DE RESTAURANTES QUE SE HA NEGADO A PAGAR PROTECCIÓN...» GARETH EDMONDSON

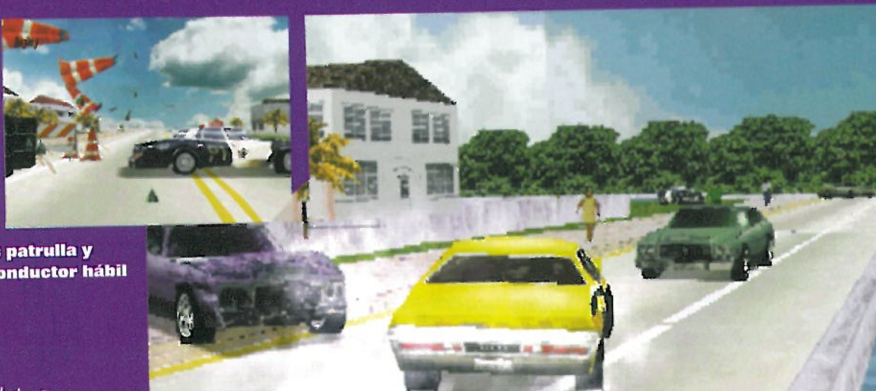




[1] Las curvas ponen a prueba la suspensión independiente del coche. [2] Puedes situar las cámaras de *replay* donde quieras. Hasta en el capó.







Quizá lo más asombroso de todo son los impactos entre los coches patrulla y otros vehículos también controlados por la CPU, que permiten al conductor hábil escapar entre los fragmentos y los plásticos en llamas.

«En este momento, la IA de los coches de la policía está preparada para que sea extremamente agresiva. No se detendrán ante nada en su intento por destruir tu coche, aunque tengan que dejar los suyos para el arrastre. En la mayor parte del juego se comportan con prudencia, pero esto es lo que te vas a encontrar en misiones avanzadas», explica Gareth. «Es posible quitar de en medio a los coches patrulla, tu coche es algo más resistente que los suyos, pero la mayoría de las veces es mejor que huyas. Es más divertido.»

El ingrediente final de *Driver* son las 44 misiones que incluye. Ahora tu personaje, Tanner, es un policía infiltrado, en lugar del miembro de la mafia en que se pensó hace seis meses (para evitar cualquier crítica de violación de la ley y el orden, estilo *Grand Theft Auto*). Sin embargo, para ser un policía infiltrado, conduce como un loco con un enjambre de coches patrulla a sus espaldas... Ah, también nos sorprendió descubrir que no es posible atropellar peatones. «La IA de los peatones les hace apartarse de tu trayectoria, así que nunca podrás hacerles daño, aunque persigas a uno por toda la calle», comenta Martin riendo. ¿Por qué? «Ése no es el propósito de *Driver*. Se trata de un juego de persecución de coches, ni más ni menos.»

SERPENTEAR ENTRE EL TRÁFICO A TODO TRAPO, DERRAPAR EN LAS CURVAS CON EL FRENO DE MANO, CON UN POLICÍA PEGADO A LOS TALONES Y DEJANDO UN DELICIOSO RASTRO DE CAUCHO A TU PASO...

El jugador escoge las misiones a partir de los mensajes dejados en el contestador automático de la habitación de un motel, entre los que escoge la misión que mejor le parece. Después le asignan el coche apropiado entre la gama del juego. «Hay 44 misiones, pero se puede llegar a uno de los dos finales posibles completando sólo 25», explica Gareth. «En una de las misiones, tendrás que recorrer con tu coche todos los establecimientos de una cadena de restaurantes que se ha negado a pagar protección. En otra recoges a un individuo en un taxi y te dedicas a conducir como un poseso hasta que el pobre hombre no puede más. En otra robas un coche patrulla y lo utilizas para incriminar a la policía. Hay vehículos que tendrás que perseguir y destrozar, e incluso una misión en la que tienes que conducir un coche por la ciudad en un tiempo límite sin rayarlo. Por variar.»

Entre las misiones nos obsequian con escenas en las que Tanner se reúne con los numerosos jefes y personajes secundarios del juego, momentos que encauzan la trama hacia el objetivo eventual de secuestrar al presidente. Las escenas son de animación (FMA), en lugar de secuencias de vídeo (FMV) prerrenderizadas, que se reservan para la increíble persecución de la intro y los agregados finales.

Dada la asombrosa maniobrabilidad de los vehículos, la física de los coches y las enormes y detalladas ciudades que despliega el juego, sólo la puesta a punto de las misiones puede privar a *Driver* del éxito absoluto. «Uno de los *testers* del juego está enfrascado ahora mismo en comprobar el diseño de las misiones, y otro se está asegurando de que nuestro título sea lo más jugable posible», explica Martin. «Pero, vaya, la cosa tiene buena pinta.» Señor Edmondson, es usted un hombre de pocas palabras...

1



2



[1] Puedes destruir la mayoría del escenario, como esta curiosa valla. [2] *Driver* es igual a los coches de *Destruction Derby*, más ciudades reales, más misiones en plan *GTA*.

MANIOBRAS NOCTURNAS

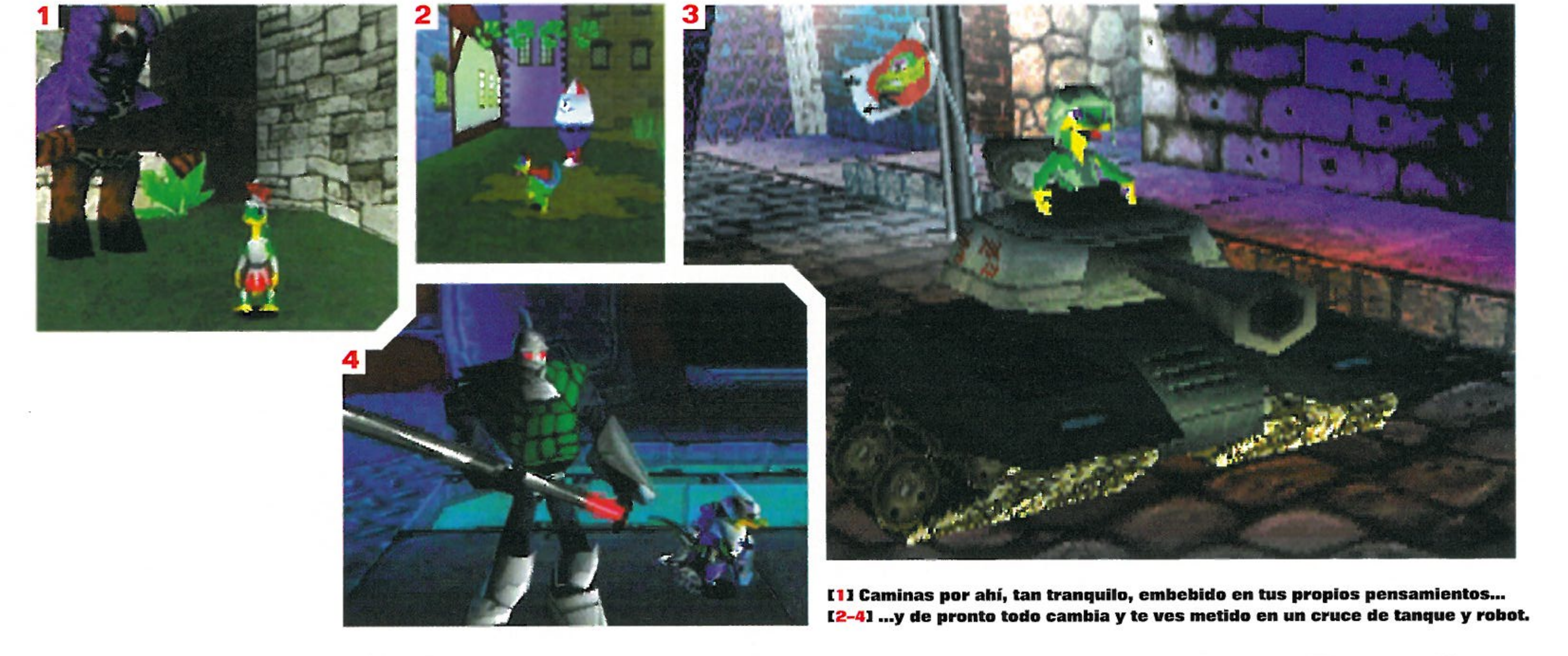
Algunas de las misiones del juego se desarrollan de noche (una oportunidad ideal para exhibir la tira de efectos de luz y los faros de los coches). Para colmo, cuando llueve (vaya, también hay efectos meteorológicos), la calle y las luces de freno se reflejan en la superficie del asfalto mojado. Absolutamente genial.











[1] Caminas por ahí, tan tranquilo, embebido en tus propios pensamientos... [2-4] ...y de pronto todo cambia y te ves metido en un cruce de tanque y robot.

GEX: DEEP COVER GECKO

El televisivo lagarto vuelve a las andadas del espionaje.

Género: Plataformas en 3-D
Editor: Proein
Fabricante: Crystal Dynamics
Disponible: Abril

Adelante con el cuarto Gecko. Sí, es el número cuarto para este revoltoso seductor de larga lengua y Glen Schofield, director del juego, opina que es el mejor hasta el momento. PSMag permanece en silencio, pero por ahora, volvamos al Sr. Schofield.

¿Por qué es ésta distinta a las anteriores entregas?
Intentamos ser coherentes con la serie de *Gex*, pero la acción evoluciona con cada juego. *Gex: Deep Cover Gecko* consta de una nueva cámara intuitiva, más niveles, enemigos, disfraces y una nueva mecánica de jugabilidad.

¿Hay algún nuevo elemento destacable de jugabilidad que diferencie esta entrega del resto?
¡Por supuesto! Esta vez Gex tiene la capacidad de planear, disparar armas, escupir bolas de fuego y otras de hielo, así como conducir distintos vehículos. Por ejemplo, en el Nivel de Guerra, Gex puede saltar al interior de un tanque del ejército, conducirlo y destruir los enemigos y edificios que le rodean. Tiene seis vehículos y puede montar burros capaces de desplazarse por terrenos que de otro modo resultarían inaccesibles, camellos para cruzar la arena ardiente, canguros y similares. Incluso los uniformes están vinculados a la acción. Por ejemplo, Gex puede utilizar la capa del disfraz de vampiro para planear.

¿Cuál es el mejor fragmento?
En el Nivel de Pistas, Gex está ataviado como Sherlock Holmes y tiene una lupa. Cuando pasa al modo de observación sobre ciertos objetos, se miniaturiza y transporta a ese objeto. En el objeto habrá *power-ups* y elementos que recoger. Para volver al

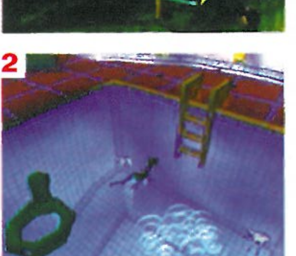




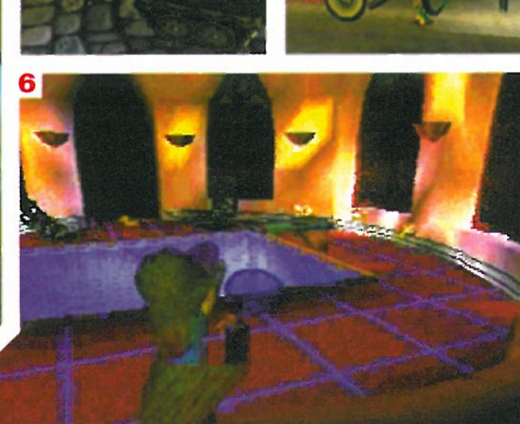


[1] Un camello chiquitito. [2] Prolifera el surrealismo daliniano. [3] Nuestro amigo de larga lengua se encontrará con multitud de objetos de madera. [4] Méjico. Lindo. Y querido.









[1] ¡Un bote! Gex es como el inspector Gadget. [2–3] Por suerte, cuando te quedas sin bote puedes chapotear. Estilo canino. [3–6] Los entornos en que aparece este tipo con cola son bastante variados y deberían animar incluso a los fans cansados de *Gex* a darle otra oportunidad.

modo normal, *Gex* sólo ha de saltar del objeto.

¿Qué es lo que atraerá a la gente para volverlo a probar?
Creo que la personalidad de Gex. Nunca sabes qué monstruosidad dirá o hará a continuación. El juego refleja el carácter de Gex.

¿Qué temas (y uniformes) aparecen esta vez en el juego?
En este juego hay más de 25 disfraces distintos para Gex. No puedo describíroslos todos, pero hay un uniforme del ejército, indumentaria de pirata, ropa de vaquero, trajes de superhéroes y un mono de mecánico. Estos disfraces desempeñan un papel importante, puesto que afectan a la acción. Por ejemplo, en el Nivel de Piratas, Gex tiene un gancho en la mano y puede utilizarlo para deslizarse por las cuerdas del velamen.

¿Puedes detallar la extensión del juego, la cantidad de niveles y elementos similares?
El juego es bastante extenso, con 34 niveles incluyendo los de *bonus* y los de los jefes. Al empezar sólo puedes elegir un nivel, pero más adelante se abrirán dos o tres niveles al mismo tiempo. En cada nivel debes completar tres misiones.
Con cada misión terminada recibes un mando. Estos mandos abren los demás niveles del juego.

¿Hay algún elemento del juego que sea totalmente nuevo?
Hay varios personajes jugables secretos. Ah, ¿he mencionado el Agente Especial Extra, Marliece Andrada? [De *Los vigilantes de la playa.*] Se relaciona con Gex del mismo modo que Moneypenny se relaciona con James Bond. En el juego representa el papel del Agente Especial Extra mediante un vídeo de animación en directo.
Al principio del juego Marliece está secuestrada y se comunica con Gex gracias a su vídeo-reloj de agente secreto.

Se han oído rumores sobre personajes famosos en un nivel de lucha libre de la WWF. ¿Qué hay de eso?
Eso es una mentira como una casa, pero podría haber algunos parecidos famosos... ¡Vaya que sí!

Se han discutido algunos elementos de disparos en primera persona. ¿Te importaría explicarnos por qué?
Cuando Gex dispara un proyectil, el jugador puede pasar a un modo de francotirador que hace que sea más fácil apuntar.

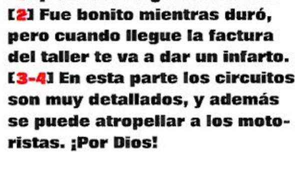
¿Por qué deberíamos escoger vuestro juego en lugar de cualquier otro de la competencia?
¿En qué otro sitio puede obtener un jugador esta combinación única de acción en 3-D, ritmo de vértigo, gráficos intensos y diálogos tronchantes?



Échale un vistazo en el CD de demos de *PSMag* al vídeo de la versión previa del juego...







[1] ¡Dale con el guardabarros! [2] Fue bonito mientras duró, pero cuando llegue la factura del taller te va a dar un infarto. [3-4] En esta parte los circuitos son muy detallados, y además se puede atropellar a los motoristas. ¡Por Dios!

CARMAGEDDON

Coches desenfrenados, las primeras películas de Mel Gibson y un poquito de inmoralidad. Servir caliente en la consola PlayStation. ¿Gustan?

Género: Acción/conducción

Editor: Infogrames

Fabricante: SCI

Disponible: Mayo

Los propietarios de una PlayStation ya pueden sumergirse en un modo Death Race 2000 **y dedicarse a atropellar a peatones indefensos. Teniendo en cuenta que la polémica mundial ha golpeado la serie** Carmageddon **con fuerza, ¿era realmente necesario retomar la senda de la inmoralidad? Jonathan Court, manager de SCI, se enfrenta a los guardianes de la moral de** PSMag.

¿Una versión de Carmageddon para PlayStation? ¿No tenía que haberse publicado hace un año?
Tuvimos algunas dificultades con el fabricante externo. Pero al final decidimos recurrir a un equipo de nuestra empresa y a partir de entonces se acabaron los problemas. No os preocupéis: ¡estará disponible muy pronto! Tenemos a unos grandes expertos trabajando en ello y están realizando una labor fantástica.

Para los que no lo conocen todavía: ¿de qué trata?
Carmageddon es un juego de conducción muy sencillo, que no tiene ninguna regla especial. Lo interesante son los paisajes abiertos y la física realista. Si quieres ir a algún sitio, puedes elegir entre seguir la carretera o atajar por el interior de un centro comercial. Hay varias maneras de completar los niveles, y se incita a los jugadores a chocar con otros coches y a atropellar a los peatones, aunque los más sosos también pueden completar los niveles simplemente conduciendo. El juego se sitúa en 10 entornos gráficos, y en cada uno de ellos hay tres circuitos de carreras. También se incluyen seis misiones, lo que hace un total de 36 circuitos para correr por ahí.

¿Se ha hecho una conversión directa del juego para PC? ¿Es una mezcla de los títulos 1 y 2? ¿Puedes darnos más detalles?
Bueno... Hay nueve niveles nuevos, se han combinado los coches de las dos versiones de *Carmageddon* con vehículos nuevos, las imágenes se han mejorado, los peatones son diferentes y se han incluido personajes nuevos. Se trata prácticamente de un nuevo *Carmageddon*. En el proceso de desarrollo no hemos escatimado esfuerzos y, si creíamos que algo no iba a quedar bien en PlayStation, lo hemos eliminado y elaborado de nuevo. Aunque uno ya haya jugado con alguna de las versiones para PC, la versión para PlayStation no le defraudará.

¿Se ha añadido algún elemento interesante para PlayStation?
Hemos mejorado mucho el aspecto gráfico de los niveles, sobre todo añadiendo efectos de iluminación. La ambientación del juego se diferencia bastante de la de la versión para ordenador. Además, el movimiento de los peatones es muy fluido. Hemos usado una técnica especial de animación (una combinación de *sprites* y polígonos), que permite que un montón de peatones se desplacen a la vez por pantalla.



[1] Un tipo intentando hacer el pino. [2] ¡Gran pista!

Edición oficial española de PlayStation Magazine



¿Podrías hablarnos de los elementos gore? ¿Los jugadores de PlayStation van a ahorrarse las imágenes desagradables?
Pensamos publicar versiones diferentes (al igual que hicimos con el juego para PC), que se adaptarán a la legislación de cada país en materia de censura. Pero los amantes de la sangre no se sentirán defraudados con ninguna de las versiones. ¡Hay más vísceras que en una fábrica de embutidos!

¿Crees que logrará evitar los problemas legales?
Seguramente no, aunque los censores, si de verdad jugaran una partida, se preguntarían por qué se ha armado tanto alboroto. *Carmageddon* no es tan malo como lo ha pintado la prensa. Es increíble. No tiene más que un poco de humor negro, del de toda la vida.

¿Qué hay del modo para dos jugadores? ¿Será con pantalla partida o con cable de enlace?
Incluiremos un modo a pantalla partida. Es el sistema que preferimos para las partidas entre varios jugadores, porque si uno llega del bar un viernes por la noche y quiere pasar un buen rato jugando con los amigos, no necesita usar dos consolas y dos televisores.

¿Qué es lo mejor del juego?
La física, que es revolucionaria.

¿Y de qué te sientes más orgulloso? ¿Hay algún efecto tecnológico nuevo?
En el juego en su conjunto se ha conseguido una imagen fantástica. El departamento artístico está trabajando muy bien. Creo que hemos desarrollado uno de los títulos para PlayStation con mejor imagen. Todas las áreas de *Carmageddon* son muy buenas, y es difícil decir cuál es la mejor parte de todas.

¿En qué otros juegos ha trabajado el equipo? ¿Habían colaborado en el desarrollo de las versiones para PC?
Casi todos los miembros del equipo son nuevos, cosa que está muy bien, porque aportan otro punto de vista e ideas innovadoras.

Cuéntanos algo que no se sepa.
En los peatones se han reproducido las caras de miembros del equipo.



[1] Un vehículo-tipo *Mad Max*, diseñado para hacer pupa a la gente. [2] ¿Cómo que el coche es de tu cuñado? Pues no nos hacemos responsables de cómo quede.

SILENT HILL

Editor: Konami / Fabricante: Konami / Disponible: Verano 1999

Capcom nos dejó absolutamente aterrorizados con la serie de *Resident Evil*, que tanto éxito ha obtenido. Pero eso fue sólo el principio de la andadura del terror en PlayStation. Konami se dispone ahora a llevar el pánico a una nueva dimensión.

Imagínate: es de noche. Has tenido un horrible accidente de coche a poca distancia del encantador pueblecito costero donde pensabas pasar unos días. Al volver en ti unas horas después, empiezas a buscar desesperadamente a tu hija, que iba en el asiento del copiloto y que ha desaparecido.

Totalmente aturdido y sangrando, consigues salir del montón de chatarra y te diriges al pueblo, confiando en que tu hija estará allí sana y salva, al cuidado de la gente del lugar. Pero algo raro está pasando. En el pueblo no se ve a nadie y las calles están envueltas en una niebla fantasmal. Cuando se disipa la niebla, te quedas horrorizado al ver que la calzada está llena de cadáveres. Se oye sonar un teléfono en alguna parte. Te preguntas si tú también estás muerto.

Ésta es la sangrienta historia en la que se ve envuelto Harry Mason —protagonista de *Silent Hill*—, en la secuencia de vídeo que inicia el juego. Así como *Resident Evil* se inspiraba en las surrealistas películas de muertos vivientes de George Romero, el próximo título de Konami sigue la senda de Stephen King. Se trata de la historia de un hombre corriente que de pronto se ve inmerso en una situación extraordinaria y terrorífica. No entiende de armas, no tiene revólver, escopeta ni lanzagranadas, ni está buscando a sus camaradas desaparecidos en combate o a algún científico loco, sino simplemente a su hija. ¡Bienvenido al mundo del terror psicológico!

Por supuesto, siendo como es una aventura de terror, los aficionados querrán compararla con *Resident Evil*, y lo cierto es que sí existe alguna similitud.





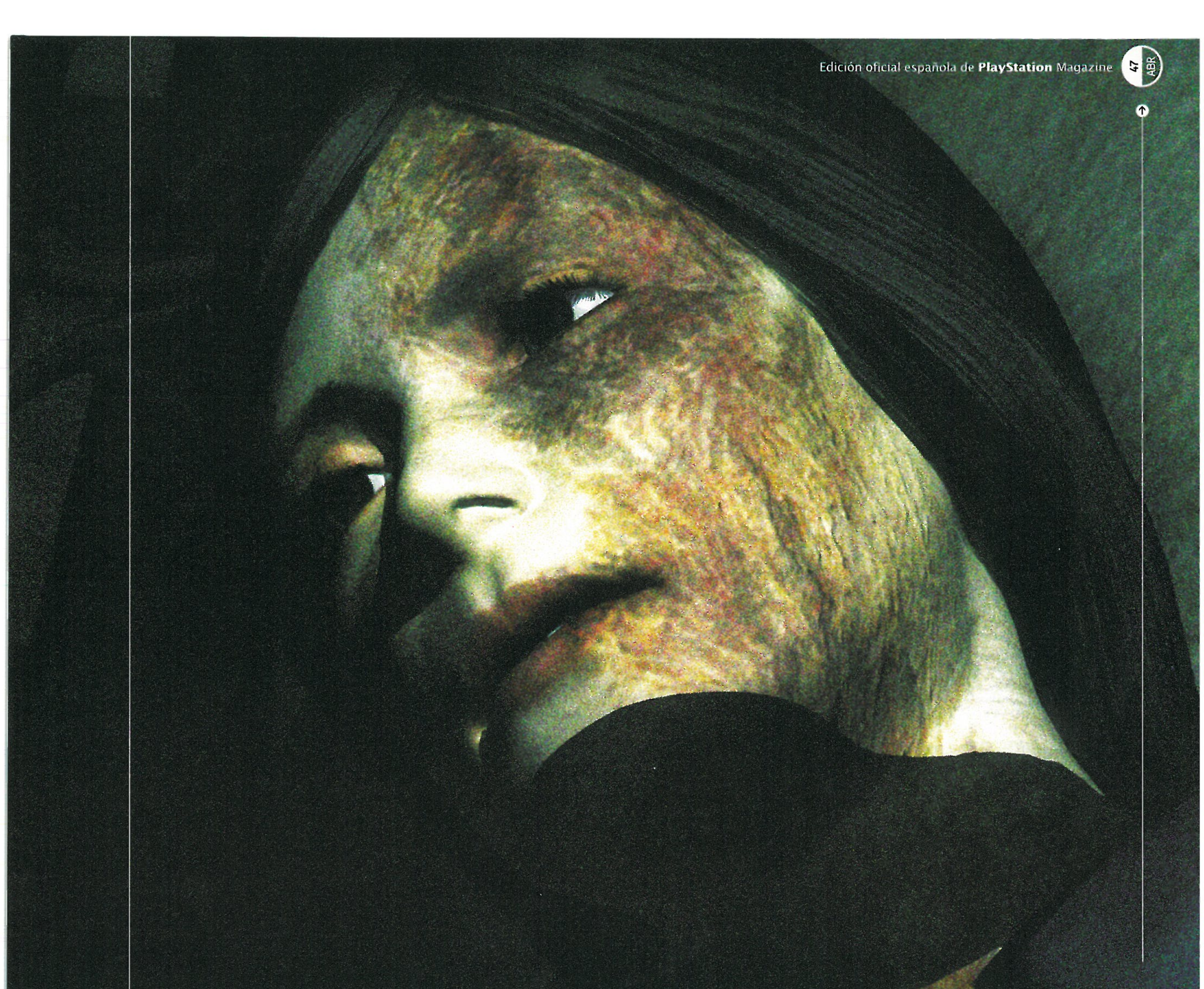
[1 - 2] La oscuridad reina en *Silent Hill*, y fuera esperan cosas horribles.



[1 - 2] El jugador lleva una linterna en ciertas partes del juego. El efecto es fantasmagórico.

Al igual que en la serie de Capcom, el equipo de Konami utiliza ángulos de cámara extraños y una música inquietante para recrear una atmósfera de pánico y tensión. También interrumpe la acción con fragmentos animados y con secuencias prerrenderizadas en CGI para hacer avanzar la historia y suministrar información esencial al jugador. Es difícil precisar si existen más similitudes, porque en *PSMag* disponíamos de una versión incompleta en la que sólo aparecían un par de escenarios. No obstante, Keiichiro Toyama, el director de *Silent Hill*, afirma con rotundidad que este título provocará un terror muy especial en los jugadores.

En cualquier caso, parece que los diseñadores saben muy bien lo que nos asusta: a) la oscuridad y b) las cosas normales que se vuelven horriblemente anormales de repente. En una de las secciones que ha podido explorar *PSMag*, Harry entra en un aula completamente a oscuras y la ilumina con una linterna (lo que ya de entrada crea un efecto extraordinariamente fantasmagórico). Aunque se supone que un aula escolar debe ser un lugar totalmente seguro y tranquilo, de pronto, en la oscuridad, empiezan a distinguirse unos horribles bebés diabólicos que gatean hacia Harry, con las bocas llenas de baba y los ojos resplandecientes. En otro apartado, Harry está explorando un lugar también supuestamente muy pacífico —el hospital local—, cuando se ve atacado por unas enfermeras convertidas en zombis. Si en sólo dos escenas tienes estos dos elementos —la oscuridad y la anormalidad que se introduce en un lugar perfectamente convencional—, ya puedes imaginarte por dónde va el resto del juego.



[1] No son unos servicios públicos corrientes: son las letrinas de la muerte. [2] Los habitantes de *Silent Hill* no son nada hospitalarios.



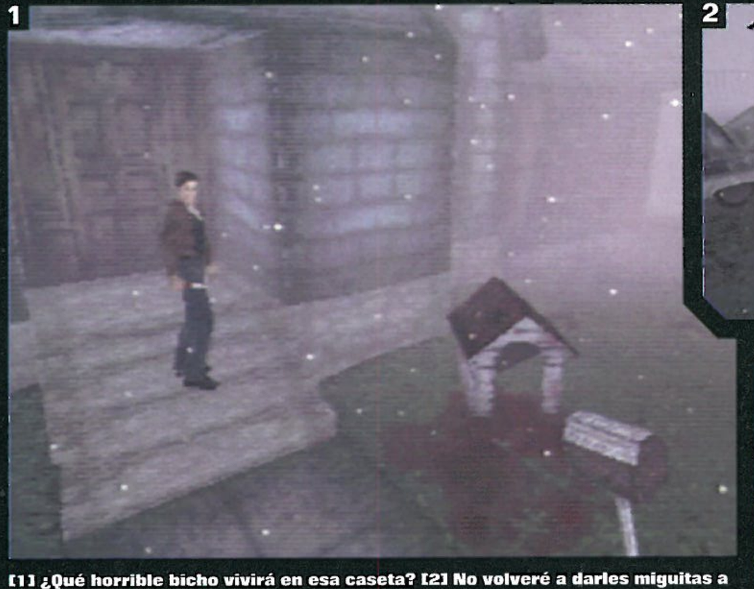


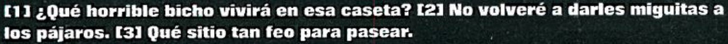
Y no creas que todos los enemigos son seres humanos que han sufrido alguna transformación. La demo que se presentó en la pasada edición de la E3 mostraba a Harry luchando contra un horrible monstruo de dimensiones gigantescas, mientras que el dossier de prensa que repartió Konami hablaba de demonios, de imaginería terrorífica y de universos paranormales.

En cuanto al resto de los personajes, hay siete interesantes individuos, cada uno con su historia particular. Según Konami, uno de los primeros personajes en aparecer es una policía motorizada llamada Cybil que protege a Harry durante las primeras etapas del juego, pero que se va volviendo cada vez más macabra a medida que avanza la partida. Los diseñadores juegan también aquí con las expectativas del jugador; la conclusión es que en *Silent Hill* nada es lo que parece. Keiichiro Toyama ha mencionado a David Lynch como una de las fuentes de inspiración, y lo cierto es que nos viene a la mente *Twin Peaks*, con sus siniestros habitantes y sus inconcebibles episodios.

En cuanto a la acción, una vez más son inevitables las comparaciones con *Resident Evil*. *Silent Hill* parece una combinación de puzzles y de lucha, que utiliza un método de control muy accesible con el que los jugadores pueden alternar fácilmente la exploración y el combate. Es cierto que todo eso suena a conocido, pero es que se trata de los elementos básicos de toda aventura arcade que se precie, y si no que le pregunten a Lara Croft.

De hecho, en algunos aspectos, *Silent Hill* tiene tanto en común con *Tomb Raider* como con *Resident Evil*. Mientras que las dos entregas de *Resident* usaban fondos prerrenderizados, *Hill* utiliza un entorno 3-D en tiempo real, como la trilogía de Core. Esta característica imprime cierta coerción sobre el motor del juego (y además el escenario no es tan detallado como los fondos de *Resident*), pero también permite más flexibilidad a los diseñadores, que pueden acercar la cámara a la acción, así como utilizar tomas en picado y puntos de vista múltiples. Seguramente, todo ello contribuye a aumentar la sensación de angustia y confusión que Capcom intentaba provocar en sus dos títulos de terror. En la actualidad, cuando faltan todavía varios meses para la tercera entrega de *Resident Evil* (suponiendo que se cumplan los planes previstos), *Silent Hill* es el auténtico rey del género. Los gráficos no son especialmente impresionantes (la niebla y la oscuridad se deben más a las carencias del motor en 3-D que a la voluntad de crear una atmósfera terrorífica), pero al parecer el equipo de desarrollo ha analizado muy bien el gusto del público por las películas de terror. La versión preliminar a la que ha tenido acceso *PSMag* destila ya un ambiente sangriento por todos sus poros. ¿Antes *Metar Gear Solid* y ahora esto? ¿Qué es lo que meriendan en Konami? Lo queremos.





[1] ¿Qué horrible bicho vivirá en esa caseta? [2] No volveré a darles miguitas a los pájaros. [3] Qué sitio tan feo para pasear.



PSMag **entrevista a algunas de las mentes retorcidas que han elaborado el terrorífico título de Konami.**

LUGAR: **Las oficinas de KCET en Jimbocho.**

DIRECTOR: **Keiichiro Toyama**

DISEÑADOR DE GRÁFICOS: **Takayashi Sato**

¿Qué tipo de investigación habéis llevado a cabo para diseñar *Silent Hill*?

Sato: **Fue al volver de la feria E3. Estuve en Chicago y saqué fotos de la ciudad para captar el ambiente general. Aunque *Silent Hill* se parece más a un pueblo de veraneo de la costa que a una gran ciudad.**

¿Cuánto falta para acabar el juego?

Toyama: **Es difícil calcular lo que llevamos hecho. Si tuviera que dar una cifra, diría que tenemos acabado el 70%.**

¿Cuántos componentes tiene el equipo desarrollo?

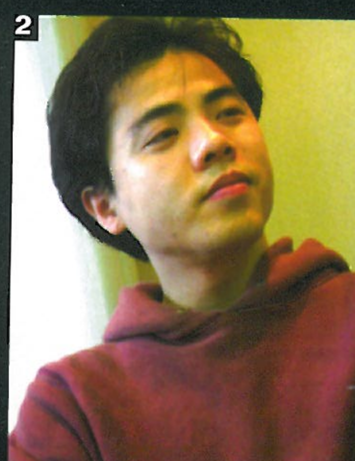
Toyama: **Hemos llegado a ser 20 personas, aunque en el equipo central somos muchos menos. El resto son diseñadores y ayudantes que han colaborado temporalmente con nosotros.**

¿En qué se ha inspirado *Silent Hill*?

Toyama: **El concepto original proviene del equipo directivo de Konami. Querían producir un título de terror, nos propusieron trabajar en el proyecto y nosotros aceptamos. De entrada, yo no conocía demasiado los juegos de horror ni el terror en general, así que**







[1] Takayashi Sato: quiere aportar realismo a los gráficos generados por ordenador. [2] Keiichiro Toyama: quiere provocar terror a un nivel instintivo.

empecé a investigar sobre ello. Quería descubrir qué hay en el género de terror que atrae a la gente. Actualmente las películas de terror son muy populares, y he descubierto que muchas de ellas se basan en una situación similar. En *Silent Hill*, el reto más importante era reconstruir con realismo un pueblo de Estados Unidos, un escenario muy apropiado para una historia de terror. En cuanto a las secuencias cinematográficas, nos hemos inspirado en parte en las películas de David Cronenberg y de David Lynch.

¿Cuántas horas de juego ofrece este título?

Toyama: **Todavía no está acabado, y además depende de la habilidad de cada jugador. Pero suponemos que serán entre seis y ocho horas.**

La historia empieza con una inquietante secuencia de vídeo. ¿En qué medida intervienen en el juego las secuencias animadas?

Sato: **En conjunto suponen unos diez minutos de gráficos generados por ordenador (CG). Es difícil determinar el momento en que aparecen, aunque existen una secuencia inicial y otra final y el resto están repartidas a lo largo del juego. De hecho, utilizamos dos tipos de secuencias animadas: secuencias de vídeo, por un lado, y por otro lado secuencias con gráficos del propio juego, como en *Metal Gear Solid*.**

¿Qué pretendéis conseguir con los CG?

Sato: **Por ahora, en Hollywood los CG sólo se utiliza para conseguir efectos que no pueden obtenerse con cámaras normales. Para conseguir efectos sobrenaturales, por ejemplo. Lo que he hecho yo ha sido lo contrario: he intentado aportar realismo al mundo de los CG.**

¿En *Silent Hill* se entra a menudo en contacto con otros personajes?

Toyama: **Lo que podemos decir por el momento es que hay siete personajes, cada uno con su propia historia. Hablando con ellos se descubren los motivos que hay tras su comportamiento.**

¿Es posible controlar otros personajes en algún momento del juego?

Toyama: **No. Aunque el juego incluye varios finales distintos, sólo se puede controlar a un personaje. No es un título para más de un jugador.**

¿En qué otros juegos ha trabajado el equipo de *Silent Hill*?

Toyama: **Yo he colaborado en *Hyper-Olympics*, donde me encargaba del diseño de personajes y del diseño de movimiento. *Silent Hill* es el primer proyecto que dirijo.**

Sato: **Yo antes estudiaba arte contemporáneo. Me encargo de las partes de vídeo CG de *Silent Hill*.**

¿Habéis empleado la técnica de captura de movimiento?

Toyama: **Sí, hemos usado la captura de movimiento, pero eso no es lo más importante. Para que el juego resulte realista es esencial trabajar con los actores, darles instrucciones claras y dirigirlos bien.**

¿Los monstruos son inteligentes? Por ejemplo, si el protagonista apaga la linterna, ¿puede evitar que lo descubran?

Toyama: **Los enemigos no son ciegos ni sordos. Si haces ruido al andar, ellos intentarán averiguar de dónde procede el ruido. Si apagas la linterna y te escondes, puede que no te descubran; no es seguro, pero tienes más posibilidades de escapar.**

Aunque algunas veces te encontrarán hagas lo que hagas. Hay que tener en cuenta que están todo el tiempo buscándote.

En algunos lugares la niebla es muy espesa. ¿Lo mejoraréis en la versión definitiva?

Toyama: **A causa de las limitaciones de la consola, no podemos modificarlo demasiado. En cuestión de gráficos, hemos llegado al límite de nuestras posibilidades.**

¿Hay elementos no previsibles en el juego, como por ejemplo cosas que varían en cada partida?

Toyama: **Por regla general, cuando los enemigos van apareciendo al azar es muy difícil desarrollar una historia coherente. Casi todos los elementos de *Silent Hill* son fijos, aunque en un pequeño grado también interviene el azar.**

¿Cuántas armas habrá a disposición del protagonista?

Toyama: **No hemos querido que se pierda la sensación de realismo, pero el protagonista tendrá acceso a algunas armas a lo largo del juego.**

¿Qué otro juego consideráis como vuestro rival?

Toyama: **Desde el principio hemos tenido muy en cuenta a *Resident Evil*. Pero pretendemos que el argumento de nuestro juego sea mejor.**

En vuestra opinión, ¿en qué medida *Silent Hill* supera a *Resident Evil*?

Toyama: **Creo que el *Resident Evil* original se situaba en un ambiente bastante típico del cine de Hollywood, mientras que el segundo se acercaba más al clásico juego de acción. *Silent Hill* vuelve a las raíces del género de terror. Queremos provocar horror a un nivel instintivo...**



Este programador está tan asustado que no sabe cómo agarrar el pad.



Suena a estornudo o carraspeo, pero en realidad es un juego de lucha. Y presume de peleas en 3-D como Dios manda...

Pese a sus recomendables encantos, el *beat 'em up* no ha evolucionado demasiado a lo largo de los años. En PlayStation, la serie *Tekken* todavía se considera la mejor colección de juegos que pueden conseguirse en el mercado. Sin embargo, las principales diferencias entre el primer *Tekken* y sus secuelas corresponden a mejoras estéticas por simple avance tecnológico. Cada nueva entrega ha introducido nuevos movimientos y características, pero, al compartir el mismo referente de diseño, puede decirse en un símil musical que los tres juegos cantan sobre la misma partitura.

Ehrgeiz: God Bless The Ring es distinto. Atrás han quedado los tradicionales fondos de mapas de bits y los escenarios planos e ilimitados. Ahora puedes practicar tus movimientos de «quebrantahuesos» en escenarios isométricos. Entre ellos verás desde ascensores y trenes a rings de boxeo, y hay otros estadios más interesantes, como los tejados, en los que encontrarás plataformas que puedes utilizar.

Pongamos por caso que te enfrentas a un enorme adversario del estilo de Dasher Inova y tú has elegido a la diminuta Yoko. Dasher es un buen exponente de los movimientos tipo *wrestling* y tiene tendencia a chapar suelos con cabezas ajenas. Vamos un poco más lejos y supongamos que él le está pateando su lindo trasero y que a ella sólo le queda una última e infinitesimal porción de su barra de energía. ¿Qué hacer? Bien, si estás en el escenario de las azoteas,







[1] El ascensor va bajando mientras luchas. [2] Toque de pierna. Au, qué daño. [3] Ésta es en un tren en marcha. [4] Un puente desastroso. Como esperabas, se derrumba.



■ EDITOR	**SquareSoft**	■ ORIGEN	**Japón**
■ FABRICANTE	**Dream Factory**	■ GÉNERO	***Beat 'em up* en 3-D**
■ DISPONIBLE	**N/D**	■ JUGADORES	**Uno o dos**











[1] Cloud es nuestro favorito. [2] Y aquí está de nuevo, con espada de marca. [3] Ataques a distancia. El truco más facilón. [4] La intro. Es muy buena. [5] Este escenario [Dome] no es uno de los mejores. [6] Pero el del tejado es genial.

hay un pequeño edificio en la esquina de arriba. Salta a su tejado y podrás oponer una férrea resistencia, repeliendo las llaves de Dasher con una buena posición defensiva y empleando las patadas para disuadir sus intentos de subirse donde estás. ¿Suena interesante? Hombre, porque lo es.

A diferencia de otros juegos de lucha de uno contra uno en los que el combate tiene lugar en un simple eje horizontal, *Ehrgeiz* te permite correr adonde te plazca. Mover la cruceta o el stick analógico hace que tu luchador corra en la dirección correspondiente. Es un sistema similar al del entrañable *Double Dragon* y no muy distinto del sistema de *Fighting Force.*

Por descontado, si cada toque del stick o la cruceta hiciera que te giraras, haría del juego y de los movimientos simples una pesadilla logística. Teniendo esto en cuenta, el fabricante ha incluido un novedoso botón de sujeción. Esta traba, que está configurada por defecto en R1 y R2, cambia el modo en que te mueves. Cuando lo pulses, dejarás de correr en la dirección indicada y en su lugar te moverás alrededor de tu contrincante.

El sistema puede parecer complicado, pero no lo es. Es una solución singular e intuitiva a un problema con el que se han encontrado los diseñadores de juegos durante años: cómo trasladar los controles y dispositivos de lucha en 2-D a entornos en 3-D.

Pese a su naturaleza innovadora, *Ehrgeiz* no manda al traste las casi dos décadas de tradición en juegos de lucha. Los combos y los movimientos especiales son tan importantes como lo han sido hasta ahora, y el equilibrio entre las habilidades de los personajes está igual de conseguida. Como curiosidad, cabe decir que su reparto incluye conocidas estrellas de *Final Fantasy VII*: Cloud, Sepiroth y Tifa.

Por el momento, no está confirmado que *Ehrgeiz* aparezca en España (aunque su lanzamiento en los Estados Unidos ha sido confirmado), pero en *PSMag* lo creemos probable. Para asegurarnos, ¿por qué no escribes a Square y pides su lanzamiento en Europa? De hecho, tras algunas semanas de dedicación al juego, el equipo de *PSMag* se está planteando organizar una marcha al Parlamento...





[1] Un tío feo. ¿Lo escojo? Esperemos que gane. [2] ¿Un ring de boxeo? Oh, cielos...





OPINA

+ LO MEJOR

- Gráficamente afilado, aunque espartano en ocasiones.
- Puedes moverte donde te dé la gana. Son 3-D auténticas.
- El botón de trabazón es estupendo.
- Un juego de primera para jugar contra tus colegas.

– LO PEOR

- Tenemos ciertas reservas sobre su sistema de bloqueo.
- El modo para un jugador es excelente, pero palidece al compararse con su equivalente multijugador.

QUIZÁ...

Ehrgeiz representa un salto generacional en los juegos de lucha para PlayStation, y ofrece un estilo de lucha que complementa más que reemplaza a los *Tekken* y los *Street Fighter* de tu colección. Este juego debería lanzarse en España.



Street Fighter, la saga de juegos de lucha más venerable, regresa con *Alpha 3*. Y parece uno de los mejores hasta la fecha.

Los juegos de la serie *Street Fighter* siguen dando duro en las estanterías. ¿Por qué? Porque son buenos. *Street Fighter Alpha* y su secuela de parecido título son, en muchos sentidos, los secretos mejor guardados en el mundo de los juegos PlayStation. Están bien acabados, tienen un diseño soberbio y ofrecen una gran jugabilidad con un grupo de colegas. Lo cual nos lleva a la última entrega: *Street Fighter Alpha 3*. ¿Se distingue en algo del anterior? Por supuesto.



Street Fighter Alpha 3 dispone de un modo Arcade como sus predecesores. Te sitúa en una pelea cuerpo a cuerpo que, por norma general, es la primera parada para cualquier recién llegado. Es una revelación. La mayoría de juegos de lucha tienen suficientes púgiles entre los que escoger, pero es que *SFA3* tiene un generoso reparto de más de 20. Cada personaje tiene su propio estilo de lucha. Incluso Ryu y Ken son ahora tan marcadamente diferentes que tendrás que practicar con cada uno de ellos por separado para dominarlos. Hay más de 20 vías para completar el juego. ¿Vale la pena comprarlo? Pues sí.

Los aficionados a *Street Fighter* de toda la vida, e incluso los que no han visto una versión durante años, estarán encantados al presenciar el retorno de muchos de los viejos personajes. Desde Honda a Balrog, Cammy y Dhalsim, la pantalla de elección de personajes parece casi una reunión de antiguos alumnos. Además, si en algún momento controlaste el repertorio de ataques de un personaje concreto, lo más probable es que reaccionen todavía de acuerdo con las secuencias de botones que recuerdas. Por supuesto, existen más movimientos y detalles que tendrás que aprender, pero no



[1] Oh, Fei-Long. Cómo te hemos echado de menos... [2] Sagat continúa con su larga disputa con Ryu. [3] Una Chun-Li más arreglada y hábil se empotra contra Ryu. Ay.

■ EDITOR	Virgin	■ ORIGEN	Japón
■ FABRICANTE	Capcom	■ GÉNERO	Juego de lucha
■ DISPONIBLE	Mayo	■ JUGADORES	Uno o dos








1

2

3
4


[1] Vaya cara. La del decorado, decimos. [2] Malditas llaves... [3] Malditos súper movimientos echados a perder... [4] Malditos personajes gordos con estilo de lucha libre...

tendrás grandes problemas si has jugado antes con *Street Fighter*.

El equilibrio entre las virtudes y los defectos de los púgiles de *Street Fighter Alpha 3* es exquisito. Hemos oído a sus fans comparar las venerables series de Capcom con el ajedrez en numerosas ocasiones. Tales comentarios son más que válidos en *SFA3*. Cuando contemplas a dos jugadores expertos, es asombroso advertir la enorme profundidad y variedad de tácticas, a pesar del relativamente limitado número de movimientos. Comparados con la enorme lista de ataques de *Tekken 3*, los protagonistas de *SFA3* parecen, sobre el papel, no tener casi recursos.

En la práctica, esto no se ajusta a la realidad. Puedes aprenderte los movimientos de un personaje en un solo día. ¿Pero llegar a ser totalmente experto en su uso, conocer todas sus virtudes y debilidades? Eso puede llevarte meses. Incluso años. La versión japonesa definitiva de *Street Fighter Alpha 3* es un gran trabajo. Pero existe un problema: por alguna razón, Capcom invierte poco esfuerzo en la conversión de sus títulos al sistema PAL para sus seguidores europeos. Esto suscita que sus juegos presenten franjas y un pequeño (aunque perceptible) descenso en la velocidad. Arruinar el asombroso *SFA3* con dichos defectos indignos sería poco menos que un Crimen Contra Los Videojuegos. Ojalá Capcom acceda a llevar a cabo la perfecta conversión que *SFA3* merece. Si Dios (y Capcom) quiere, repartiremos puñetazos de dragón, reiremos a carcajadas y levantaremos santuarios a Chun-Li en los próximos meses.



PSMag OPINA

LO MEJOR

- Es brillante.
- Hay montones de cosas que hacer.
- Más adiciones que un superordenador poseído por los espíritus de Albert Einstein y Pitágoras filosofando sobre la belleza de la suma.

LO PEOR

- Precioso título.
- Pero...
- ...si la conversión a PAL es mala, nos llevaremos un buen disgusto.

QUIZÁ...

Aquellos a los que se les frunce el ceño ante la posibilidad de una nueva entrega de *Street Fighter* deberían reflexionar. No bromeamos cuando decimos que *Alpha 3* tiene el potencial necesario para convertirse en el mejor hasta la fecha. Esto será, por supuesto, en el caso de que Capcom realice un trabajo decente con la versión PAL.

NOS VEMOS...

...en la clase de kung-fu. Hasta que aprendamos a ser peligrosos y rápidos como el rayo. No faltes, porque habrá nuevos modos de juego añadidos a la tradicional receta Street Fighter.



Aquí hay uno nuevo. Batallas de resistencia contra más de un contrincante. Geniales.



No dejes que se te pongan al lado. Si lo hacen, tendrás un graaaan problema.



El modo World Tour es de lo mejor. Menos lineal y más divertido que el Arcade.



También tiene algunas gotas de los RPG. ¡Consigue puntos a mansalva, muchacho!



Si te va bien en el World Tour, podrás hacerte con nuevas características. Como ésta.

■ EDITOR	**Proein**	■ ORIGEN	**Estados Unidos**
■ FABRICANTE	**Shiny**	■ GÉNERO	**Helicópteros de juguete**
■ DISPONIBLE	**Junio**	■ JUGADORES	**Uno o dos**



¿Te gustaría disponer de tu propio helicóptero de aeromodelismo? Shiny lo pone en tus manos en versión virtual.

Ha pasado mucho tiempo desde que alguien se atrevió a convertir el dominio de un complejo método de control en el tema central de un juego. El clásico título de 8 bits *Thrust* inspiró un minigénero basado en la lucha contra las fuerzas gravitatorias para controlar una nave espacial, pero eso fue a mediados de los ochenta, cuando la gente podía enfrentarse a este tipo de cosas.

En cuanto a PlayStation, los diseñadores se han esforzado para que el pad sea casi invisible y cuando aparece un juego que de verdad supone un reto para la destreza de los jugadores —como *G-Police*— la mayoría de los usuarios lo ignoran.

Sin embargo, en la actualidad presenciamos un pequeño *revival. Lander* de Psygnosis parece un intrincado juego en 3-D basado en *Thrust*, mientras que el director de Shiny, Dave Perry, ha decidido convertir su amor por los helicópteros en un simulador de helicópteros de aeromodelismo con un realismo increíble. Al utilizar con inteligencia el pad analógico para imitar un control remoto de verdad, *R/C Stunt Copter* ofrece al jugador diez etapas de retos en vuelo.

Una vez has hecho despegar el aparato (lo que ya es bastante difícil) las cosas se complican aún más. Las tareas que se presentan te obligarán a volar a través de aros flotantes y globos que estallan, y a ejecutar varios ejercicios acrobáticos. Hay distintos escenarios por los que volar, como unos establos, la playa o el campo. Es interesante comprobar que Shiny se refiere a *Copter* como un juguete de software y no un juego. Sólo quiere que te diviertas pilotando el aparato sin sentir que exista un objetivo, detalle que se agradece.

Es importante destacar que el realismo de *Copter* es sólido, de modo que, pese a que resulta necesario un tiempo de adaptación, no resulta agobiante. En realidad te sientes como si estuvieras desarrollando una nueva habilidad. En lo relativo a realismo, parece que los diseñadores han modelado el motor de vuelo siguiendo con exactitud la física de un helicóptero de verdad; en realidad, les echó una mano Chuck Youngblood, campeón de Estado Unidos de vuelo de helicópteros por control remoto. O sea, una gran idea. Y las grandes ideas siempre son estupendas.





[1] ¡Dale a la vaca! ¡Dale! [2] Demostrado: pequeños helicópteros por control remoto DESTRUYERON la sociedad de la Antigua Grecia.





Las pruebas para los helicópteros consisten en evitar o volar a través de [1] hamburguesas gigantes, [2] aros y [3] jarrones.



OPINA

LO MEJOR

- Sistema de control y física de vuelo muy realistas.
- Jugabilidad abierta e interesante.
- Las tareas y vuelos acrobáticos son todo un reto.
- Un concepto totalmente nuevo para PlayStation.

LO PEOR

- Puede frustrar a los jugadores habituados a controles rápidos y accesibles.
- Puede que mucha gente no opine que los helicópteros por control remoto son tan divertidos como Dave Perry cree.
- No puedes dispararle a nada (bueno, alguien tenía que decirlo).

QUIZÁ...

Si quieres ofrecer a los jugadores una experiencia de vuelo razonablemente abierta, hay que darles algo que mirar. Por el momento, el aspecto visual del *R/C Stunt Copter* parece bastante disperso y básico.

■ EDITOR	EA	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ FABRICANTE	Bullfrog	■ GÉNERO	Juego de dioses
■ DISPONIBLE	Sí	■ JUGADORES	Uno

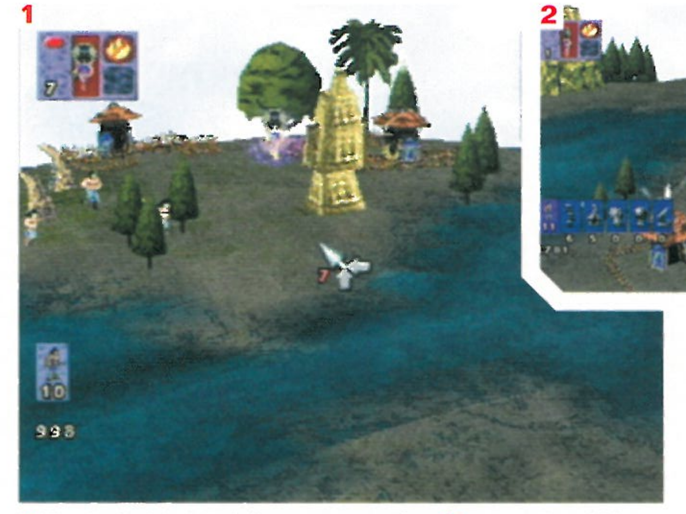


Se llama *El principio*, pero es una secuela. Desde luego, su linaje es irreprochable. Bienvenidos al prestigioso mundo de *Populous*...

En las dos primeras entregas de *Populous*, tan apreciadas por los aficionados a los 16 bits, Bullfrog creó un entorno en el que la divinidad era el jugador. Con ello nació un género nuevo: los juegos de dioses. *Populous 3* presenta algunas diferencias respecto a sus afamados predecesores: mientras que en los títulos anteriores se trataba más de influir en los acontecimientos que de controlarlos, *El Principio* introduce elementos estratégicos en tiempo real. No se aparta demasiado de un *Command & Conquer*, donde la gestión de los recursos era un paso previo para llegar a dominar una zona del mapa. Pero hay más...

Los mundos de *Populous 3* basados en niveles sorprenden en cuanto que son globos en *scroll*. Con un simple toque de los botones del pad, consigues que montañas, mares y otros accidentes geográficos surjan del horizonte. Tu tarea consiste en conducir por este entorno a tus devotas criaturas, haciéndoles construir cosas o luchar con sus enemigos cumpliendo órdenes tuyas. «Dios no respeta a los humanos», dice la Biblia, y los juegos de dioses tampoco se distinguen por su ternura. En seguida, tu tribu se topará con otras civilizaciones que son potenciales rivales suyos, y no es probable que esos vecinos se presenten en la puerta con una tacita de azúcar, sino con unas cuantas cabezas cortadas. Tú, que eres el chamán de la tribu, tienes varios poderes a tu disposición. Lo mismo puedes provocar la erupción de un volcán sobre un pueblo enemigo que, en un momento de cruel y omnipotente indiferencia, fulminar con un rayo a varios ciudadanos. Es decir: no te limitarás a situar el ratón y a gritar: «¡Al ataque!»

Populous: El principio ha tenido una buena acogida entre los amantes de los juegos de ordenador, para quienes el nombre de Bullfrog es sinónimo de elogios entusiastas y puntuaciones astronómicas en las revistas especializadas. Se supone que esta conversión conserva la jugabilidad y la calidad estética del título homólogo. Sin embargo, como dijo hace mucho tiempo el cantaor Manolo Caracol: «Dios es amor, pero no dejes de escribirme». Evidentemente, si todavía viviera habría añadido: «Los juegos de dioses son un género fantástico y, de entrada, la versión para PlayStation de *Populous: El principio* parece muy buena, pero para más seguridad no dejes de leer la reseña completa que publicaremos muy pronto en *PSMag*».



[1] En el principio fue el silencio. Y después... [2] ... hubo UN POCO MÁS de silencio.



[1] Mala señal. [2] Hombre, tu mamá. [3] ¿Hay alguien?



OPINA

LO MEJOR

- Es un juego de estrategia, que provoca cosquillas en el córtex cerebral y estimula el instinto protector característico de los mamíferos.
- No, en serio.
- Además, ese efecto del horizonte es precioso.

LO PEOR

- Es un juego de estrategia. ¿Te asusta el pensamiento lógico y táctico? ¡Ni te acerques!
- Eres un dios virtual, de modo que no puedes hacer como las deidades griegas y adoptar la forma de un mortal para unirte a tus súbditos y pasar un ratito agradable.

QUIZÁ...

¿Acaso los aficionados españoles a PlayStation van a precipitarse a las tiendas de software para adquirir el último y perfeccionado ejemplo de los juegos de dioses? Todavía no se sabe. Pero te lo contaremos.

¿SALDRÁ EL Nº2?

¡Hay que detenerlos como sea!

¡Han ido demasiado lejos!

¡¿De dónde han salido?!

TOP JUEGOS | abril | 1999 | Nº1

¡¡NUEVA!! PLAYSTATION NINTENDO64 PC GAME BOY DREAMCAST MAC

TOP JUEGOS

EL MAGAZINE DE LOS VIDEOJUEGOS

abril 1999
Nº 1 495 Ptas.

EL GRAN COMBATE
LAS CONSOLAS CONTRA EL PC

- RIDGE RACER 4
- FIGHTER SQUADRON
- MONACO GRAND PRIX
- WIPEOUT 64
- MICRO MACHINES 64

ZELDA
HALF-LIFE
LO QUE NADIE TE HA CONTADO

¡¡APASIONANTE!!
METAL GEAR SOLID

DREAMCAST:
ASALTO AL PODER

¡Ya a la venta!

Las reviews más implacables • La actualidad más candente • Los reportajes más polémicos • Las exclusivas más codiciadas • Los protagonistas, al desnudo • Los columnistas más prestigiosos • Lo que oculta la industria



PUNTUACIÓN

10	Reservado para los juegos perfectos.
9	Espléndido y totalmente recomendable.
8	Muy bueno. Obligatorio en cualquier buena colección de juegos.
7	Buen juego con algún pequeño problema. Vale la pena comprarlo.
6	Tiene algún fallo, pero es un buen juego.
5	Normal. Un juego entretenido, pero poco original o defectuoso.
4	Por debajo de la media: o tiene algún problema serio o deviene aburrido en poco tiempo.
3	Bastante malo. Como mucho, resulta entretenido durante un par de horas.
2	Una birria. Nefasto técnicamente. Mal estructurado y aburrido.
1	Un juego sin ninguna calidad. Rematadamente malo.
0	Infausto y nocivo para tu equilibrio emocional.

PlayTest

ANÁLISIS


72


82


66



[1] Puede que a la vista de estas capturas todos los escenarios parezcan iguales, pero no lo son, ni mucho menos. [2] El juego de cámara es increíble. [3] Desde que sales de un escenario hasta que te ves en el siguiente apenas pasan unos segundos. Los tiempos de cargan son mínimos. [4] Ésta es la tarjeta PAL. Intenta no perderla... (ya sabrás a qué nos referimos cuando llegue el momento).

Metal Gear Solid

Por fin ve la luz el mejor y más esperado juego de la historia: *Metal Gear Solid*, el Juego Perfecto.



Hace treinta días tuviste el placer de conocerlo gracias a la demo exclusiva que regalamos con el número 27, así que no hace falta que te contemos cómo es *Metal Gear Solid*, ni lo buenos que son sus gráficos, ni lo suave que es la animación, ni lo completo y complejo que es el argumento... Este mes vamos a contarte lo que ya sabes: que *Metal Gear Solid* es perfecto.

Sin lugar a dudas, se trata del mejor juego de PlayStation hasta la fecha. No sabemos durante cuánto tiempo ostentará ese título, porque, como te contamos en el *A Primera Vista* de la página 22, *Syphon Filter* se acerca pisando más fuerte que Alejandro Sanz. Y aún no hemos visto apenas nada de *Tomorrow Never Dies*, que también promete. Pero ahora mismo, *Metal Gear Solid* no tiene competencia. Ha dejado atrás a *Tomb Raider* y a su enorme pelotón de imitadores —*O.D.T.*, *The Fifth Element*, *Akuji*, *Soul River*—, ha dejado atrás a los dos juegos de

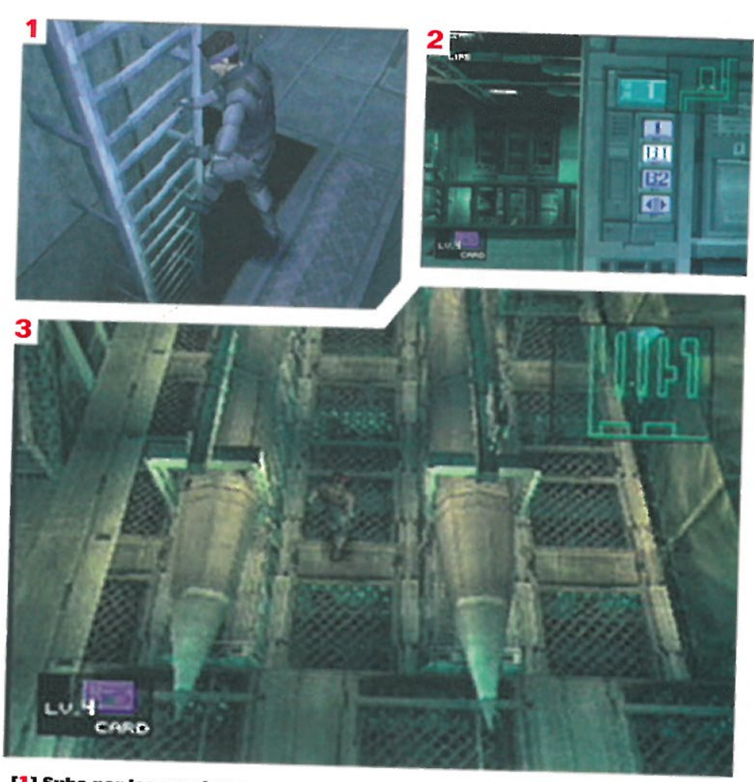








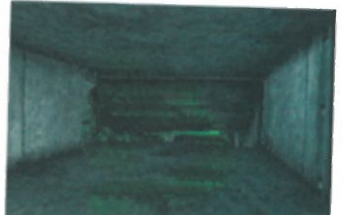
■ EDITOR	Konami	■ FABRICANTE	Konami
■ DISPONIBLE	Abril	■ ORIGEN	Japón
■ PRECIO	N/D	■ GÉNERO	Acción/Aventuras



[1] Sube por las escaleras para entrar en el conducto de la ventilación. [2] Al acercarte a los controles de un ascensor la cámara pasa a ser subjetiva de forma automática. [3] El hangar de misiles nucleares. Si alguien te ve, las puertas se cerrarán herméticamente y se abrirán las válvulas de gas tóxico...

STEALTH

Cuando te pases el juego, obtendrás como recompensa un ítem extra. Según el tiempo que hayas tardado, esta recompensa será el traje transparente (Stealth), la Vandana (un artilugio que, al estar seleccionado en el menú de objetos, hace infinita la munición del arma que tengas seleccionada en el menú de armas) y el traje de Ninja Rojo o el traje estilo James Bond.

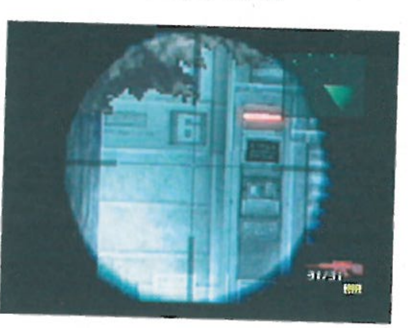



Por supuesto, nuestro preferido es el Stealth. Al llevarlo puesto, los malos normales no pueden verte, y por mucho ruido que hagas, no te cazarán. Es divertidísimo dar un puñetazo a un soldado justo en la cara y ver cómo te busca por todas partes, teniéndote a escasos centímetros de sus ojos... Pobres tontos. Lástima que los jefes sí puedan verte.



EL MODO FRANCOTIRADOR

Al principio del juego ya tienes unos prismáticos. Puedes usarlos para estudiar con detenimiento los escenarios, la ruta de los enemigos y la posición de las cámaras de seguridad antes de actuar. Tienes que seleccionarlo primero con L2 y, al activarse, utilizar Círculo y X para aumentar o disminuir el zoom. Cuando menor sea el zoom, más rápido podrás mover la cámara, por lo que te recomendamos que, antes de aumentar el ángulo, apuntes directamente hacia donde quieras ampliar la imagen.



Aparte de los prismáticos (con los que no puedes disparar, naturalmente) está el rifle de francotirador. Éste no te permite aumentar ni disminuir el grado de zoom, pero el aumento por defecto ya es considerable. Al seleccionar el rifle de francotirador, tu personaje automáticamente se tumba en el suelo para apuntar mejor, y la cámara pasa a ser subjetiva. Notarás que te falla el pulso por los nervios y te cuesta apuntar (a veces incluso te vibrará el mando en las manos). Para evitarlo puedes medicarte con pastillas de Diezapam: te calmarán los nervios durante unos segundos, tu corazón apenas palpitará y no errarás el tiro. Sí, ya sabemos que odias las drogas, pero créenos: las necesitarás.



ARTILUGIOS

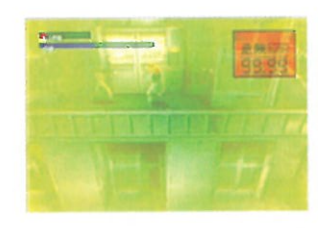
Para enumerar y explicar qué son todos los aparatos que Solid Snake lleva encima necesitaríamos más de 200 páginas. Como no tenemos tanto espacio pero, aun así, creemos que hay cosas que no puedes perderte, vamos a comentar los artilugios más interesantes, ¿de acuerdo?

GRANADAS STUN
Sirven para cegar a los enemigos humanos. Al explotar, producen un fogonazo terrible que dura más o menos dos segundos. Resulta muy útil para zafarse de los malos cuando te están persiguiendo.





MÁSCARA ANTIGÁS
Algunos escenarios están protegidos por gas nocivo, y para que este gas no te haga daño, necesitas una máscara antigás. Es muy graciosa: al activar la cámara en primera persona ves mediante los agujeros para los ojos y oyes tu propia respiración contra el plástico..





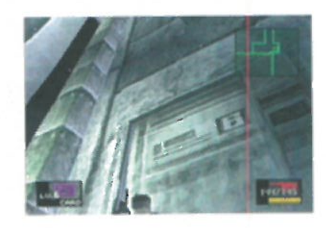
GRANADAS CHAFF
Son algo parecido a las granadas Stun, pero están diseñadas para despistar a las cámaras de seguridad. Producen una lluvia de chispas eléctricas que «ciegan» las cámaras durante unos siete segundos. Necesitarás muchas de éstas para el escenario que muestran estas capturas del juego.



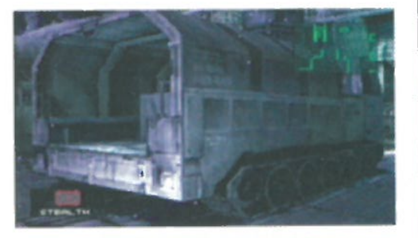


TARJETAS DE ACCESO
En el juego hay siete tarjetas de acceso, numeradas del uno al siete. Cada una abre las puertas que estén numeradas con su mismo número y todas las anteriores. Lo mejor es que antes de avanzar estudies con los prismáticos el escenario y mires los números de las puertas para no perder el tiempo después buscando las que puedes abrir [porque estas tarjetas se consiguen poco a poco a lo largo del juego]. Después, cuando entres en acción, intenta llevar seleccionada la tarjeta de acceso en el menú de objetos, para perder el menor tiempo posible. Recuerda que en *Metal Gear Solid* un segundo de más puede matarte...





CAJAS DE CARTÓN
Graciosísimas. La primera vez que las vimos nos partimos de risa. En principio, sirven para «disfrazarse» de caja de mercancías. No obstante, no siempre funcionan: si la caja en cuestión [hay tres diferentes] no pertenece al escenario que corresponde, el soldado que te vea sabrá que es una trampa y te freirá con su ametralladora.
Cuidado.Cuando te hayas pasado el juego y vuelvas a jugar, podrás utilizar estas cajas de cartón para teletransportarte. Bastará con que subas a un camión [hay tres] y te disfraces de «Caja 1» para que el camión te lleve adonde está el primer camión. Y si quieres ir adonde está el segundo camión, tendrás que ponerte la «Caja 2», etc. Naturalmente, no tiene sentido que te pongas la caja del escenario en el que te encuentras.





tiros más famosos de Nintendo 64 —*GoldenEye* y *Mission: Impossible*— y ha dejado atrás a los últimos superéxitos para PC —*Commandos, Rainbow Six*— de un solo golpe, sin esfuerzo. Hasta el día en que vimos por primera vez *Metal Gear,* creíamos que hacer un juego así para PlayStation era imposible.

Puestos a buscar defectos, podríamos matizar el rumor que se ha extendido como una plaga: *que es un juego muy corto. Metal Gear Solid* no es corto en absoluto, sólo *rápido de pasar.* Vale, es verdad, casi la mitad del juego son secuencias de vídeo, diálogos, llamadas vía Codec... ¡pero es que esa mitad es enorme! Y la otra mitad (el juego propiamente dicho) también lo es. Otra cosa es lo que tardes en pasártelo. Insistimos en que es un juego bastante amplio, incluso grande si eres un adicto a la exploración; pero si avanzas siempre siguiendo el argumento, sin parar, sin explorar, se termina muy pronto.

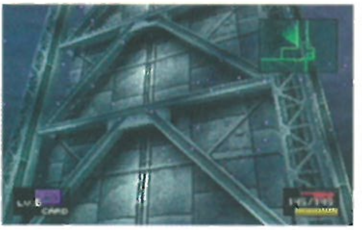
> HASTA QUE VIMOS POR PRIMERA VEZ *METAL GEAR*, CREÍAMOS QUE HACER UN JUEGO ASÍ PARA PLAYSTATION ERA IMPOSIBLE.

El escenario de toda la historia se divide en dos enormes bloques, dos edificios separados por un pequeño valle entre las montañas. A su vez, cada edificio está dividido en varios pisos, todos muy grandes. Y aparte de esto, están las zonas exteriores: el muelle, al principio

SEGÚN SE MIRE

No te puedes quejar: en *Metal Gear Solid* lo puedes ver todo de todas las maneras imaginables.

TRIÁNGULO
En cualquier momento del juego puedes pulsar el botón Triángulo para acceder a la cámara en primera persona. Esto te permitirá ver lo que te rodea con rapidez, sin necesidad de buscar los prismáticos en el menú de objetos, ajustar el zoom y demás. Va muy bien para escenarios pequeños, pasillos, etc.





PRISMÁTICOS
Ya hemos explicado antes qué son y cómo funcionan. Acostúmbrate a usarlos y te ahorrarás muchísimos problemas. En el nivel de dificultad Experto —en el que no tienes equipo de radar— es aún más necesario que las armas.



RIFLE DE FRANCOTIRADOR
Busca las pastillas de Diezapam antes de utilizarlo o te volverás loco con tus problemas de nervios. Estas pastillas están en una de las habitaciones adyacentes a la sala de control en la que Meryl está cuando la encuentras antes de enfrentarte al Psycho Mantis.



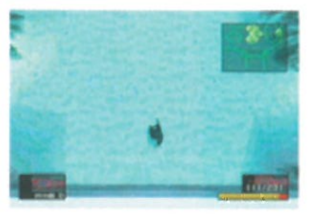
GAFAS DE VISIÓN NOCTURNA
Lo cierto es que sólo son necesarias en las cuevas de los lobos, pero no veas la de mordiscos que te ahorrarán. Aun así, no hacen milagros: los ojos de los lobos están acostumbrados a las penumbras.



GAFAS DE INFRARROJOS
Fantásticas. Úsalas para descubrir todas las fuentes de calor del escenario: enemigos semiocultos, minas enterradas, cámaras de seguridad, ítems... O, sencillamente, úsalas para enseñar lo que es un juego de verdad a ese amigo pesado...



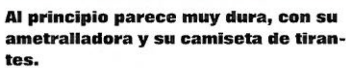
DETECTOR DE MINAS
Similar a las gafas de infrarrojos, pero actúa sobre el radar. O sea: que las minas ocultas en el suelo aparecen visibles en el radar de la esquina superior de la pantalla. Te hará falta justo cuando ya te hayas olvidado de que lo tienes, ya verás...



INDOMABLE, DULCE MERYL

Todas las mujeres japonesas son iguales... Meryl es un cielo. Al principio uno tiene la sensación de que es una mujer dura, agresiva, casi masculina. Empieza atizando a un soldado para robarle el traje, después se lía a tiros con los malos para protegerte y huye para que no sepas quién es; más tarde se infiltra entre los soldados enemigos y te cuesta un montón dar con ella; a continuación se cambia de ropa en el servicio, poniéndoles a según qué usuarios los dientes largos; luego la fragilidad de su mente se pone de manifiesto cuando es poseída por el Psycho Mantis; más tarde es herida y capturada por los malos y te toca salvarla, pobre; enseguida empiezas a pensar en ella, te enamoras y, justo cuando tienes claro lo que sientes por ella... muere. Bueno, no. Bueno, depende... Vaya, que puedes salvarla, si juegas bien. Aunque también es posible que... ¡Oh, qué complicado es el amor!

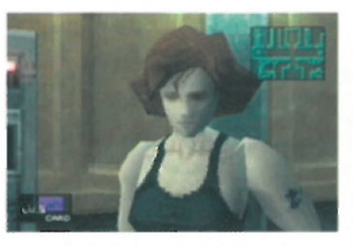




Al principio parece muy dura, con su ametralladora y su camiseta de tirantes.



Después, cuando encuentras su ropa en el servicio, piensas que te va a dedicar un show erótico, pero no...





...Lo que hace es sonrojarse como una colegiala si la miras fijamente durante un rato.

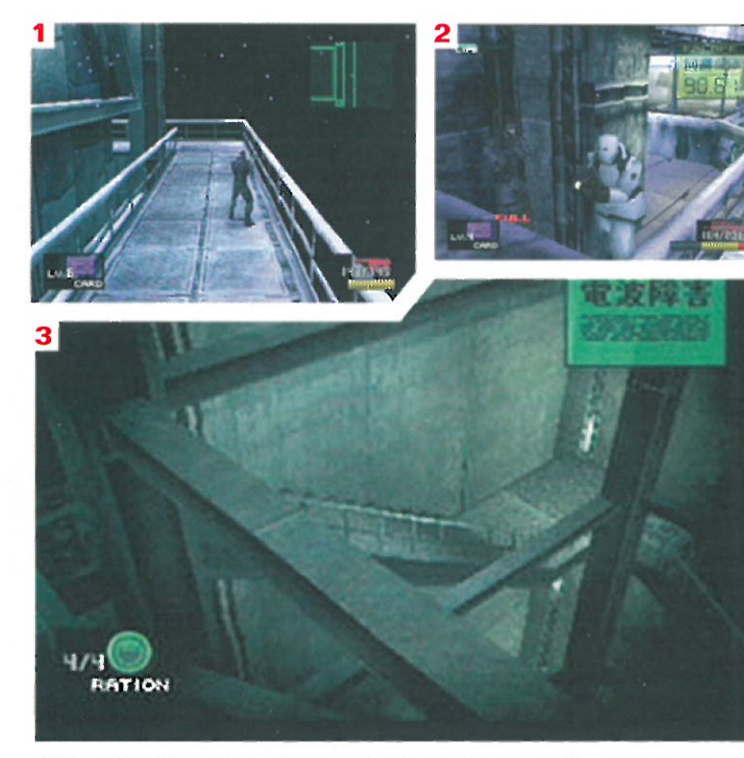




Cuando el Psycho Mantis posee su mente, pierde la vergüenza y se lía a tiros contigo.



Y al final, como héroe que eres, tienes que salvar a la chica de la historia. Consejo: por si acaso, no te enamores.



[1] Ya estás en la azotea, ¿preparado para una sorpresa? [2] «Me van a pillar, me van a pillar, me van a pillar...» [3] El nivel de las escaleras es de lo más claustrofóbico, y no parece tener fin.

del juego; la zona exterior de los hangares (adonde vas a parar cuando subes en el ascensor del principio, lo has visto en la demo), las cuevas de los lobos, la azotea del segundo edificio... La verdad es que, en superficie, *Metal Gear Solid* es uno de los juegos más grandes de PlayStation. Lo malo es que siempre sabes adónde tienes que ir, gracias a los diálogos, vídeos e instrucciones. Si haces todo seguido, la cosa se acaba muy pronto.

Por suerte, nuestra versión cuenta con cuatro niveles de dificultad, y como te dijimos hace treinta días, lo mejor es que empieces directamente con el nivel



Antes de pasar por aquí será mejor que te pongas las gafas de infrarrojos (hay alarmas de láseres invisibles).

Metal Gear Solid

¿CUÁNDO SE ACABA?

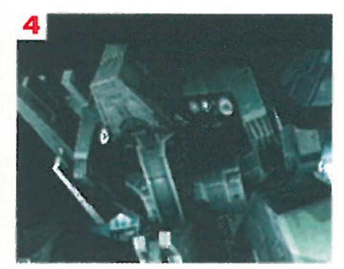
***Metal Gear Solid* es tan japonés, tan japonés, que cada jefe parece el último, y siempre estás convencido de que has llegado al final del juego cuando en realidad todavía queda un buen rato.**





[1-2] La batalla contra el helicóptero de Liquid Snake, el malo malísimo. Te costará un montón acabar con él, pero cuando lo consigas, estarás convencido de haber matado a tu ancestral enemigo y haber llegado al final del juego...





[3-4] ...Pero nada más lejos de la realidad, muchacho. Ahora tienes que enfrentarte al Metal Gear (una especie de edificio con patas armado hasta las bujías). Cuando lo conviertas en chatarra creerás que has terminado el juego, pero...











[5-9] ...¡Otra vez nada más lejos de la realidad! Has acabado con el Metal Gear, pero no con su «piloto», que es nada más y nada menos que ¡Liquid Snake, el inmortal! Una pelea de hombres, con los puños, sobre el difunto Metal Gear y, cuando ganes, estarás convencido de que se ha acabado el juego, pero... No te vamos a estropear la sorpresa. Sólo una pista: Liquid tiene menos vidas que un gato.

Normal o el Difícil para paladear al máximo todo lo que el doble CD de Konami te tiene reservado. Porque una cosa debe quedarte clara desde el principio: *Metal Gear Solid* es esa clase de juego que pierde casi todo el interés cuando te lo has pasado. Sí, lo más probable es que te lo vuelvas a pasar por segunda vez, pero como ya sabrás dónde está cada cosa y cómo resolver cada puzzle, apenas tardarás dos o tres horas. Y entonces sí que arrinconarás el juego para siempre. El modo de Entrenamiento aumenta su durabilidad, pero no lo suficiente, y no hay modo para dos jugadores. Debes pasártelo lo más despacio posible, disfrutarlo al máximo la primera vez.

De todos modos, además del modo de Entrenamiento, Konami ha incluido algunas cosas que están pensadas para que te pases el juego más de una vez: dos finales distintos (uno con Meryl y otro con Otacon), el Stealth (traje transparente), la Vandana (munición infinita), el Ranking (la tabla que te ofrecimos el mes pasado), el traje a lo James Bond, el traje de Ninja Rojo, la posibilidad de teletransportarte con las cajas en los camiones

NO TE PUEDES PERDER *METAL GEAR SOLID* POR NADA DEL MUNDO.

después de haberte pasado una vez el juego... Así, al menos, la acción cambia un poco, pero el argumento siempre es el mismo que la primera vez.

Pero un momento: no vayas a pensar, a raíz de todo lo que estamos diciendo, que la demo que te ofrecimos el mes pasado ya es la mitad del juego, ¡porque no lo es en absoluto! Si eso es todo lo que has visto de *Metal Gear Solid*, todavía no has visto nada. Te quedan todos los jefes, el modo francotirador, los lobos, el descenso en rápel, las cargas de C4, horas enteras de vídeos alucinantes, el puzzle de las tarjetas decodificadoras, la batalla contra el colosal Metal Gear, la huida en *jeep*... ¡No te puedes perder *Metal Gear Solid* por nada del mundo!

Si tienes una PlayStation y no compras *Metal Gear Solid*, es que simplemente no te gustan los videojuegos.



Alternativas...

No hay nada comparable con Metal Gear Solid, pero pronto lo habrá.

Edición Oficial Española PlayStation Magazine 28

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	**El primer juego 100% *gouraud* junto con *RRT4***	**10**
■ ACCIÓN	**Trepidante, coherente, variada... perfecta**	**10**
■ ADICTIVIDAD	**No podrás parar de jugar hasta que te lo pases**	**10**

¿Demasiado bueno para ser cierto? Pues lo es. El mejor juego de PlayStation hasta la fecha. Imprecindible.

10
SOBRE 10









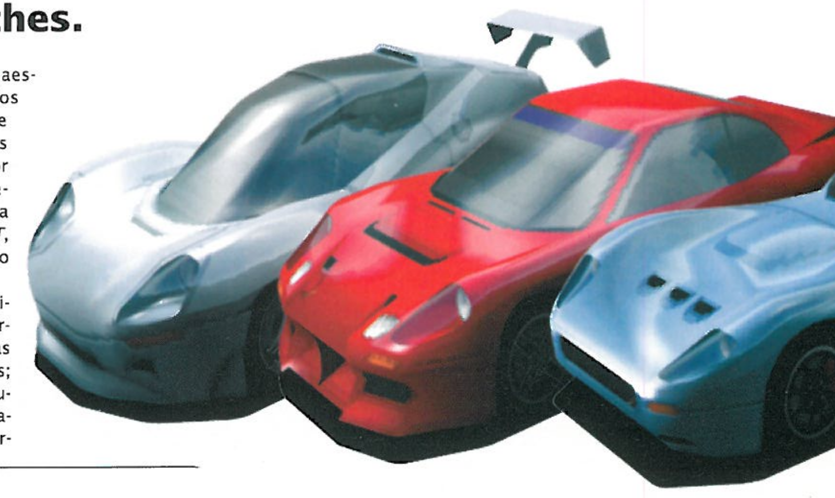
[1] Algunos coches parecen inspirados en el Batmóvil... [2] Uno de los modelos más atractivos del juego: ¡el alerón trasero empieza debajo de la ventanilla lateral! [3] Uno de nuestros vehículos preferidos: tiene sólo tres ruedas, y no derrapa jamás. [4] Vaya preciosidad, ¿eh? [5] No creas que todos los coches son superdeportivos como éste, ¿eh? Tendrás que jugar mucho para tener algo así en el garaje...

Ridge Racer Type 4

Ridge Racer Type 4 **es a los arcades de carreras lo que fue *Gran Turismo* a los simuladores de coches.**

R*4* es inmejorable. Una verdadera obra maestra. Funciona mejor y más rápido que los demás, los coches son más rápidos que los de los demás, los gráficos son mejores que los de los demás, la música es mejor que la de los demás, tiene más coches que los demás... sin contar *Gran Turismo. Type 4* es la otra cara de la moneda. Una especie de reflejo inverso de *GT*, un «todo lo contrario», un hermano mellizo pero no gemelo.

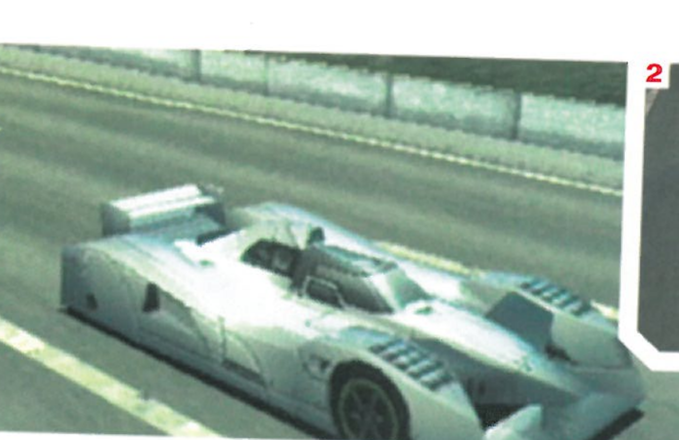
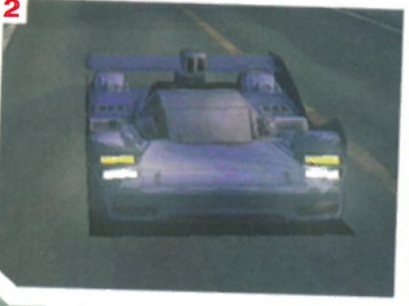
Los dos cuentan con ciertas características idénticas: ambos se han programado con ayuda del Performance Analyser, con lo que quedan fuera de lugar las comparaciones técnicas con todos los demás juegos; ambos ofrecen una gama de más de 300 coches —superior a la del resto de títulos de carreras de PlayStation, si bien no podemos definir un número real por-







■ EDITOR	Sony	■ FABRICANTE	Namco
■ DISPONIBLE	Abril	■ ORIGEN	Japón
■ PRECIO	N/D	■ GÉNERO	Arcade de carreras

1

2

3

4

5

[1] Una de las ventajas de que en *R4* no haya dinero es que puedes pintar tus coches siempre que quieras, incluso de plateado. [2] Este cacharro se llama «Pesadilla» *(Nightmare)*, a ver si adivinas por qué. [3] El efecto de luz de los focos es muy similar al de *Gran Turismo*. [4] Fíjate en la línea continua: ¡está texturada! Los gráficos de *Type 4* son inmejorables. [5] ¿Quién quiere licencias, con cerebros como los de Namco?

> *TYPE 4* ES LA OTRA CARA DE LA MONEDA. UNA ESPECIE DE REFLEJO INVERSO DE *GRAN TURISMO*.

que en los dos juegos se repiten modelos con características casi idénticas—; y ambos ponen a tu disposición el mismo número de circuitos (ocho, en cuatro escenarios, con carreras nocturnas, diurnas y vespertinas). Hasta aquí, los dos son iguales.

Después están las características comunes en las que uno gana «por un poco» al otro: la música es excepcional en los dos juegos, pero la de *Gran Turismo* es sinceramente más acertada (quizás porque toda la banda sonora se recompuso exclusivamente para las versiones americana y europea); los circuitos son geniales en los dos, pero los de *R4* ganan a los de *GT* en cuanto a realismo, extensión, calidad de detalles y variedad; los menús de *Gran Turismo* y *Type 4* son los mejores menús que se han visto nunca en un juego de carreras..., pero los de *GT* ganan por un poco en elegancia, distribución y presencia; los accidentes en el terreno son abundantes en ambos juegos, aunque en *Type 4* las cuestas son más pronunciadas, hay saltos, rectas mucho más rápidas... Bueno, que en muchas cosas son casi iguales, pero sólo casi.

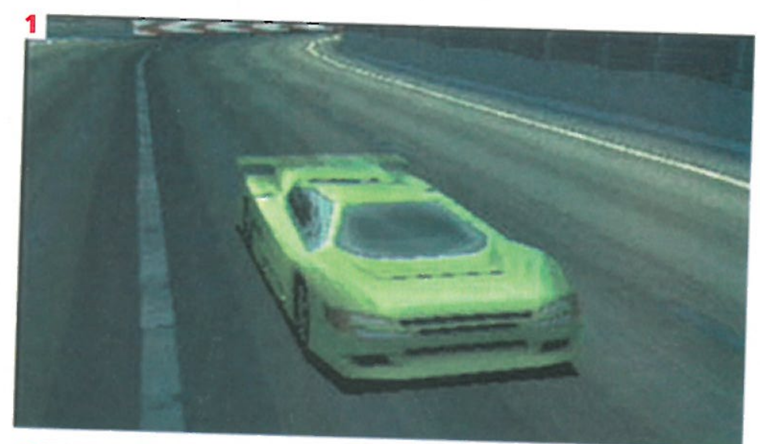
Sin embargo, hay otros aspectos en los que la superioridad de uno de ellos sobre el otro es evidente e innegable, o simplemente uno cuenta con opciones y características de las que el otro carece:

La resolución: Los replays de *Gran Turismo* eran en alta resolución, fantásticos, pero el juego (durante la partida) no lo era. Comparar una repetición de *GT* con una de *R4* no te llevaría a ninguna conclusión, pero durante el juego... Vaya, el aspecto de *R4* le da mil patadas a *Gran Turismo*.

Las opciones de configuración: Eran uno de los principales atractivos de *GT*, pero no las encontrarás en *Type 4*. El título de Namco es un arcade de carreras por definición, y eso no da lugar a este tipo de opciones. Cuestiones de género.

Los efectos de luz: *GT* estaba iluminado mediante filtros, y el brillo de la chapa de los coches se consiguió mediante *environment mapping*. *Ridge Racer Type 4* está iluminado mediante *gouraud*, como los coches de *Porsche Challenge* o como *Metal Gear Solid*, con dos focos de luz en todo momento. El efecto es considerablemente más realista que el conseguido por el sistema de filtros. Además, el *environment mapping* de *R4* no es siempre el mismo: cambia según el escenario y la hora del día, como en *C3 Racing*, resultando también mucho más verosímil (y gracias al *gouraud*, no se pixela como en *GT*).

La variedad de modos: Vuelve a ganar *GT*, con de-

1

2

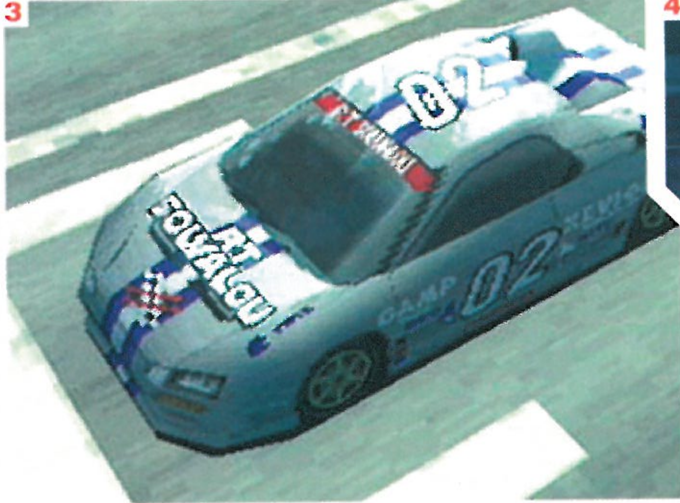
3

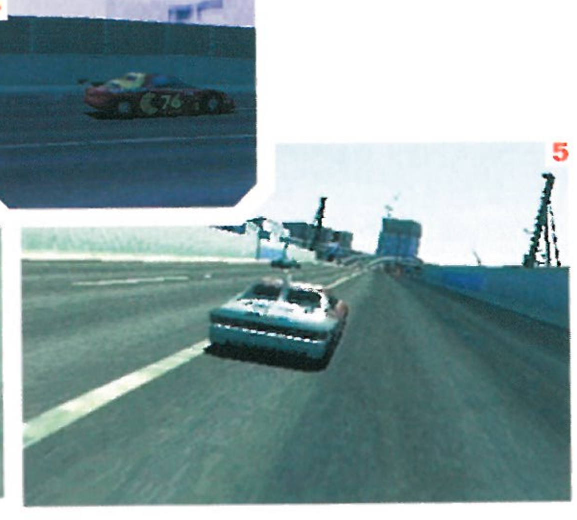
4


[1] No había otro color más chillón con el que pintar el coche... [2] En la parrilla de salida siempre eres el último. Es para darle emoción. [3] Para apreciar del todo la calidad del *environment mapping* tendrás que ver el juego en funcionamiento. [4] Ese que pretende adelantarte es tu compañero de equipo. Con compañeros así no se puede...









[1] Es como la moto de *Akira* con el morro de un Porsche 989... o algo así. [2] El deporte nacional de Japón debe ser hacer puentes. [3] ¡Vaya, Solvalou! ¿No habrás escogido un equipo demasiado difícil? [4] La mascota del Pac Racing Club es Pacman. Sí, es un equipo japonés... [5] Este circuito pasa por un muelle industrial. Hace un día precioso.

masiada diferencia. Además de la opción arcade, dentro del modo simulación podías encontrar multitud de torneos distintos: para coches de tracción delantera, para coches 4x4, para superdeportivos... Y eso sin contar la necesidad de obtener las licencias de conducción. *R4* es mucho más simple: correr y ganar, correr y ganar. Cuatro marcas de coches diferentes que ofrecen tipos de conducción distintas; y cuatro equipos que son los niveles de dificultad, pero nada de torneos especiales. Bueno, cuenta con una opción «Extra Trial», que simplemente consiste en correr con un modelo superespecial cuando te has pasado el Grand Prix, pero no podemos considerar esto como un «modo». En variedad de modos de juego, punto para *GT*.

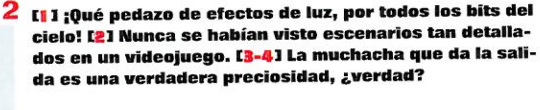
Sensación de velocidad: Namco ha hecho un trabajo excelente, muy superior al de Sony. *R4* no recurre al ojo de pez para aumentar la sensación de velocidad —recuerda cómo se estiraban los coches en *Gran Turismo* mientras les estabas adelantando— , sino que, simplemente, funciona mucho más rápido. Punto para *Type 4*. Bueno, no, la diferencia es demasiado grande: dos puntos.

Durabilidad: Otros dos puntos, esta vez para *Gran Turismo*. No es que *Type 4* sea demasiado corto, sino que *GT* era alucinantemente largo. En *R4*, después de superar el modo Grand Prix por primera vez, todo lo que te queda son diferentes niveles de juego y diferentes marcas de coches. Sí, las combinaciones son casi infinitas, pero en realidad sólo sigues jugando para obtener nuevos coches. En *Gran Turismo*, sólo para obtener las licencias de conducción invertías mucho más tiempo.

Tecnología: Gana *Ridge Racer*. Es más rápido, más suave, más vistoso, con mayor resolución, mejor texturado, mejor iluminado, con más cuadros por segundo, con una superficie de renderizado mucho mayor y, quizás lo más importante, con el modo a pantalla partida más nítido y que mejor funciona de todos los que hemos visto. En tecnología, *R4* deja a *GT* en el más absoluto ridículo, por increíble que esto parezca.

Compatibilidades: Ya conocemos todos la política de Namco. Les encanta asegurarse de que el resto de periféricos no funcionan con sus juegos. Con el primer *Ridge Racer* sacaron el NegCon, porque todavía no había mandos analógicos y los volantes eran mucho más caros; con *Time Crisis* no funcionaban las pistolas que todo el mundo compró para jugar con *Die Hard*, tan sólo la GunCon; y con *Type 4* no funcionan los sticks analógicos, aunque al menos el Dual Shock sí vibra. Para jugar





[1] ¡Qué pedazo de efectos de luz, por todos los bits del cielo! [2] Nunca se habían visto escenarios tan detallados en un videojuego. [3-4] La muchacha que da la salida es una verdadera preciosidad, ¿verdad?



Ridge Racer Type 4







[1-2] Esta especie de 600 de tres ruedas tiene una sola marcha y alcanza una velocidad superior a 350 km./h., ¿te lo crees? [3] Según el nivel de dificultad que elijas, pertenecerás a un equipo o a otro. Ésta linda muchacha es tu manager.

en modo analógico con *R4* necesitas un volante —los modelos más antiguos no funcionan nada bien—, con lo que te quedarás sin vibración, o un JogCon, que es el mando que Namco se ha sacado de la manga esta vez. Sí, el JogCon es fantástico, pero no nos parece justo... En cualquier caso, nosotros recomendamos el modo digital, mucho más sencillo y jugable, aunque menos realista (o sea: que con el Dual Shock te vale). *GT* era y sigue siendo compatible con todos los mandos, digitales o analógicos (JogCon incluido), y con todos los volantes. Punto para *GT.*

Efectos de sonido: El estéreo de *Ridge Racer* es mucho mejor que el de *Gran Turismo.* Cuando te intentan adelantar, además de verlo en el retrovisor, puedes oírlo y saber por dónde quieren hacerlo. El rebufo —el aire que el coche despide hacia los lados— zumba por un lado cuando vas demasiado cerca de una valla, como sucedía en *Rage Racer.* El helicóptero de la tele que graba el *replay* pasa por encima de tu cabeza; en cierto nivel el estruendo de un caza rompe el silencio de izquierda a derecha; en Yokohama pasas por el centro de un aeropuerto y un enorme avión de pasajeros aterriza a tu izquierda... Lo sentimos, *GT.*

Coches: Ante todo, los de *Gran Turismo* son reales y los de *R4* no. Bien, es verdad que no es justo conceder un punto sólo por eso, cuando en realidad la mayoría de los modelos imaginarios de *Type 4* son más bonitos, rápidos y originales que los de *GT.* Lo que sucede es que los vehículos de *GT,* como reproducciones de coches reales que son, intentan imitar la conducción de los aparatos a los que representan, dando lugar a multitud de estilos de conducción distintos. En *Type 4,* en cambio, todos los coches (321, para ser exactos) se dividen en dos grandes grupos: los que derrapan y los que no. A partir de ahí, cambian en cuanto a maniobrabilidad, peso, velocidad y aceleración, pero... vaya, no son tan distintos entre sí como los de *Gran Turismo.* En *GT* puedes reconocer un Demio sólo por el sonido. Con la cámara desde el interior del coche, sin sonido, sabríamos si estamos conduciendo un Supra S.E. con sólo tomar una curva. Son vehículos más diferentes, con más personalidad. Sí, es más divertido ir a 370 km./h. con un coche imaginario que a 200 con uno real, pero... nos gusta reconocer el real. Punto para *Gran Turismo.*

JUGAR A *RIDGE RACER TYPE 4* ES COMO TENER UNA RECREATIVA DE ÚLTIMA GENERACIÓN EN CASA.

¿Conclusión? El marcador está en empate, parece. ¿Es mejor *Gran Turismo* o *Ridge Racer 4*? No podemos decirlo. Sólo estamos en condiciones de afirmar que cada uno es el mejor en su estilo. Y desde luego, que los dos son imprescindibles. A primera vista gana *R4,* más vistoso, mejor hecho y mucho más rápido. Sin embargo, después de unos días, uno empieza a echar en falta la profundidad y el estilo de *Gran Turismo,* la posibilidad de ganar dinero, las opciones de configuración, las licencias, los torneos específicos para determinados coches... Y llegamos, otra vez, al empate. Jugar a *Ridge Racer Type 4* es como tener una recreativa de última generación en casa (lo que sucede, curiosamente, con todos los juegos de Namco): te lo pasas de muerte, como nunca, y no puedes dejar de alucinar cuando juegas. Después, con el tiempo, empiezas a interesarte por otros juegos... Con *GT,* en cambio, estuvimos eclipsados durante meses. No podíamos pensar en ningún otro juego, y analizábamos los demás porque nos obligaba la directora, no porque nos apeteciera.

Pero no vayas a pensar que con todo esto queremos decir que te aburrirás pronto de *Ridge Racer 4,* ¡todo lo contrario! Siempre te apetecerá echar una partida, porque siempre es igual de divertido (ya seas un as al volante o un verdadero animal). Y el modo para dos jugadores no tiene nada que ver con el de *Gran Turismo* ni con ninguno de cuantos has visto. Para entender todo lo que hemos querido decir con este análisis tendrás que jugar con *R4.* Y para jugar con él, lo mejor que se nos ocurre es que lo compres. No te arrepentirás, de verdad.





[1] Vaya, otro puente... [2] Vas el primero, vas el primero... [3] Un túnel cuesta arriba que acaba en una cuesta abajo... ¿No deberías frenar un poco?

Alternativas...

Gran Turismo	10/10	PSMag18
Need For Speed III	8/10	PSMag18
Rage Racer	8/10	PSMag8
C3 Racing	8/10	PSMag25



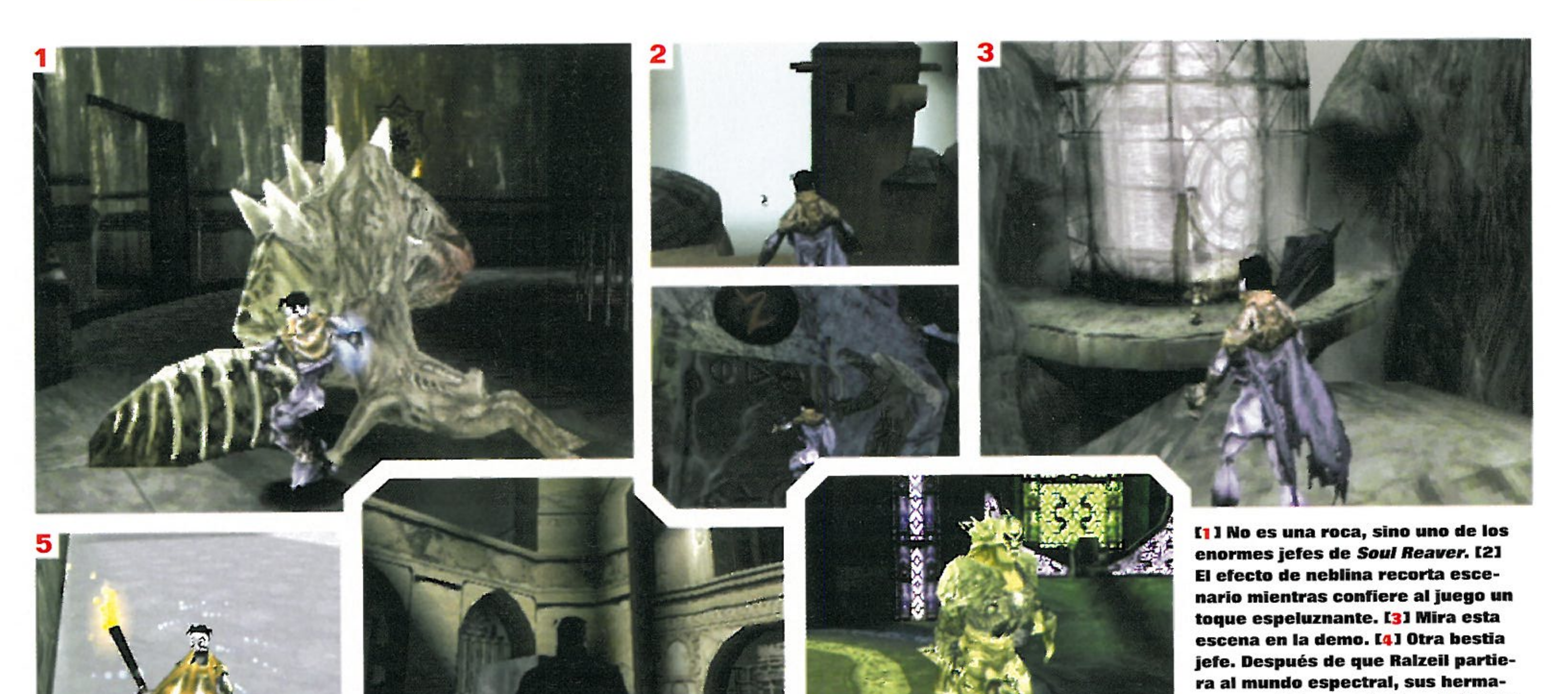
VEREDICTO

GRÁFICOS	Los mejores que se han visto en PlayStation	10
ACCIÓN	¿Tú que crees? ¡Es de Namco, por favor!	10
ADICTIVIDAD	¿Otra vez? Que es de Naaaaaaamco	10

***R4* es el padre de los arcades de carreras. Inmejorable. En ciertos aspectos no alcanza a *GT*, pero le supera en las cosas más importantes.**


10
SOBRE 10





[1] No es una roca, sino uno de los enormes jefes de *Soul Reaver*. [2] El efecto de neblina recorta escenario mientras confiere al juego un toque espeluznante. [3] Mira esta escena en la demo. [4] Otra bestia jefe. Después de que Ralzeil partiera al mundo espectral, sus hermanos se volvieron más feos. [5] ¿Por qué la máscara? ¡Porque no tiene mandíbula!

Soul Reaver

¿Y si Lara, en lugar de sucumbir al encanto de los bermudas, hubiera optado por la moda *death-metal*? ¿Y si fuera un vampiro? Bienvenido a *Gothic Raider*...





Vaya, *Tomb Raider* con vampiros, ¿eh? Pues sí. Y no. Las comparaciones son inevitables, dado el tamaño del juego y la perspectiva en tercera persona, pero ahí es donde terminan las coincidencias. Tras la fórmula pistolas-más-interruptor-más-puerta de *Tomb Raider*, *Soul Reaver* te parecerá, sin duda, un bicho raro. Prepárate a ampliar tus horizontes. Esto es *Tomb Raider 3*... con las siguientes variaciones:

Número uno: No es una simple secuela. Vale, hubo un juego anterior de Crystal Dynamics llamado *Legacy of Kain* que emprendió su andadura en PlayStation hace un año y pico, pero era un macizo RPG de aspecto tirando a 16 bits y con una vista pseudo cenital al estilo de *Alundra* (*PSMag* 19, 9/10). *Soul Reaver* se come a su antepasado con patatas.

Número dos: No hay niveles. En lugar de avanzar a trancas y barrancas desde el principio al final de un cacho del juego, el mundo de *Soul Reaver* es un enorme mapa sin interrupciones. Echa a correr hacia el este y —siempre que superes los obstáculos de tu camino y no te bloquee un abismo o una montaña— media hora después aún estás corriendo. El juego efectúa este truco cargando el siguiente fragmento de escenario mientras juegas el actual. Pero eso no hace falta que lo sepas. Lo que necesitas saber es que *Soul Reaver* discurre como ningún otro título, con ocasionales secuencias de vídeo por toda interrupción, unas secuencias que usan el potente motor de juego para ahondar en la historia de traición infernal y maldades.

Número tres: Tu personaje no es una mujer. Ni, para el caso, un hombre. El héroe del juego, Ralzeil, era uno de los cinco lugartenientes que dominaban el mundo junto a Kain, el antihéroe del original. Ralzeil, sin embargo, cae en desgracia por atreverse a desarrollar alas y es arrojado al espeluznante mundo espectral. Allí, el Dios Mayor brinda a Ralzeil la oportunidad de volver a la realidad en pos de venganza.

Por desgracia, ha pasado una eternidad, y cuando Ralzeil vuelve descubre que el anterior mundo decadente y vampírico de Nosgoth es un caótico montón de barracas. ¿Qué ha pasado? ¿Dónde están Kain y los demás lugartenientes? ¿Y qué hay del Dios Mayor? Hum...

EL MUNDO DE *SOUL REAVER* EXISTE EN DOS PLANOS ESPIRITUALES: EL PLANO MATERIAL Y EL PLANO ESPECTRAL...







■ EDITOR	**Proein**	■ FABRICANTE	**Crystal Dynamics**
■ DISPONIBLE	**Mayo**	■ ORIGEN	**Estados Unidos**
■ PRECIO	**N/D**	■ GÉNERO	**Acción/aventura 3-D**

1

2

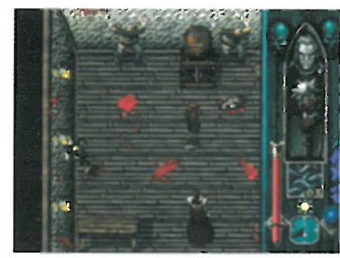

[1] El jefe acuático escupe bolas de una porquería viscosa. [2] Ábrete paso entre las barras.

SOUL REAVER ES COMO UN PATIO DE OTRO MUNDO, REPLETO DE BESTIAS HORRIPILANTES Y OBJETOS IRREALES.

Número cuatro: No puedes morir. Entender esto es un pelín complicado. El mundo de *Soul Reaver* existe en dos planos espirituales: **el plano material (la vida real, digamos) y el plano espectral (un maléfico universo alternativo con todos los elementos del plano material, pero de una forma retorcida y delirante).** Dado que Ralzeil está más muerto que Tutankhamón, es una criatura del plano espectral. Por tanto, mientras está en el mundo material su energía va mermando poco a poco por el esfuerzo de manifestarse. A fin de permanecer en la realidad, debe matar a las criaturas malvadas, absorbiéndoles el alma para aumentar su fuerza. Cuando sufre daños en peleas u otros inconvenientes, es transportado al mundo espiritual, y aparece en el mismo lugar en que «falleció». Allí puede existir como fantasma con todos los demás demonios y continuar hasta cierto punto su aventura. No obstante, para llevar a cabo su misión como es debido, has de guiar a Ralzeil a un portal que lo llevará

EL PRINCIPIO

Soul Reaver **se basa en los hechos del súper ventas [aunque feo a matar]** ***Legacy of Kain: Blood Omen*****, pero desde luego es harina de otro costal.** ***Soul Reaver*** **da por sentado que los jugadores del original optaron por el final malvado de** ***Blood Omen*****, situando a Kain en el trono como soberano de Nosgoth. Parece que las cosas se han complicado desde entonces.**

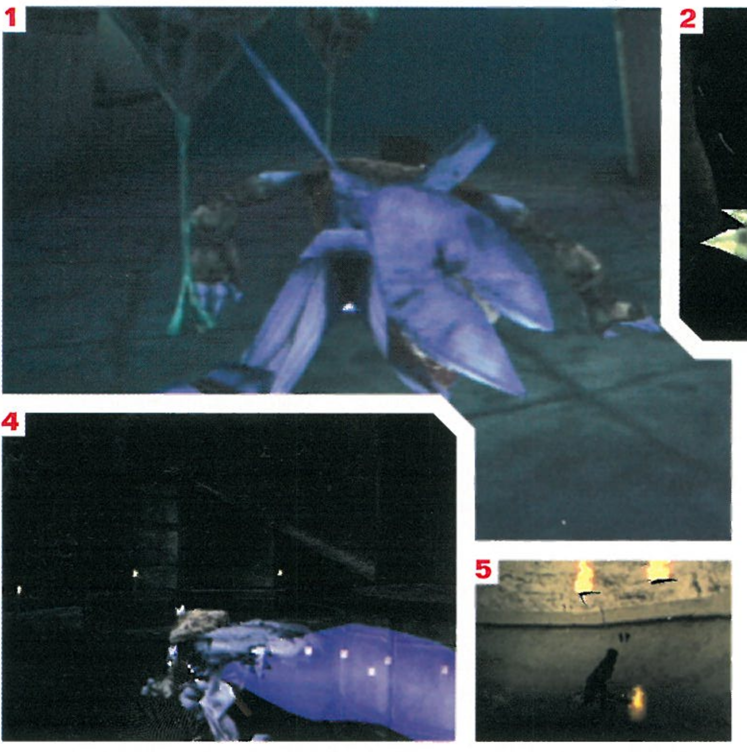



Ojalá todas las secuelas de juegos ejecutasen este salto cualitativo en jugabilidad y gráficos. Aunque, claro: el hecho de que ***Blood Omen*** **tuviera aquel penoso aspecto implica que no era muy difícil de mejorar...**





[1] Ven aquí, escoria hechicera. [2] Nuestro héroe luciendo sus trapitos de cocina. [3] Selecciona un ***glyph*** **para volar. [4] Estoo... ¿no podríamos discutirlo como personas civilizadas?**







[1] Los efectos del agua y la luz quitan el aliento. [2] Sabíamos que esa estatua cobraría vida. [3] Aquí el amiguete encajando un golpe. [4] Con tu lacito azul puedes envolver a los malos. [5] Iluminación de lujo.

GRACIAS A ESTO DEL CAMBIO DE PLANOS, SURGE UNA SERIE DE BRILLANTES EFECTOS SECUNDARIOS EN LA JUGABILIDAD.

de vuelta al mundo material. Por otra parte, en caso de conseguir el hechizo necesario para el cambio de plano o «glyph» (ver *Cuestión de «glifos»*) y tener la energía al máximo, puedes perpetrar este salto de regreso a la realidad cuando quieras.

Gracias a todo esto del cambio de planos, surge una serie de brillantes efectos secundarios en la jugabilidad. Para empezar, los dos planos tienen un aspecto bien distinto: el espectral es una versión literalmente retorcida y más oscura del material. Y, en lugar de limitarse a hacer un fundido en negro para pasar al otro plano, el juego transforma el escenario entre uno y otro plano ante tus ojos, en tiempo real. Edificios enormes se curvan y pierden su color, saltos antes imposibles devienen factibles al juntarse salientes rocosos, y el agua del mundo material se convierte en repugnantes charcos de gas verde.

Además, el tiempo se detiene en el mundo espectral, así que, si echas un bloque precipicio abajo, puedes cambiar de plano de inmediato y hallarlo suspendido en el aire, con lo que te sirve de escalón a un nivel superior.

A lo largo del juego se te invita a experimentar, a ir trasteando y ver qué pasa. *Soul Reaver* es como un enorme patio de recreo de otro mundo, repleto de bestias horripilantes y objetos irreales. Su ambientación imaginaria y sobrenatural constituye **la excusa perfecta para incorporar en un único producto todas las ideas estrafalarias que los creadores del juego deben llevar años abrigando**. El resultado es un juego que no se parece a ningún otro.



Número cinco: En *Soul Reaver* no hay armas. Bueno, sí, hay una. La poderosa espada Soul Reaver ha vuelto, y esta vez se la puede potenciar con diferentes habilidades con sólo hundirla en el agua, fuego, piedra, luz solar, sonido y espíritu de varias forjas diseminadas por el juego. La espada potenciada puede lanzar bolas de fuego en plan proyectil y ondas explosivas que permiten deshacerse de enemigos lejanos. Además, a ciertos malos, como los jefes, que son el resto de los tenientes (o sea,







[1] Algo que tenga caras en los nudillos ha de ser malo por fuerza. [2] Trifulca a la vista. [3] Impera la imaginería religiosa. [4] Quizá no te hayan visto... O sí.

MORTAL KOMBAT

La lucha en *Soul Reaver* es algo bastante inmediato y horripilante. Después de los saneados tiroteos remotos de la señorita Croft, se agradece la oportunidad de ensuciarte las manos machacando caretos. Unos objetos bien colocados permiten a Ralzeil hincarlos a sus enemigos y, una vez acabada la batalla, usar de nuevo su recién descubierta arma para atizar a otro malo más adelante.



Antes de nada, tienes que equiparte. Esa barandilla servirá.



Ahora dale una buena zurra con ella al chavalín este.



Acaba con un toque al Triángulo para el movimiento final.



Y dale a Círculo para absorber su alma y colmar tu energía.

ESPECTRAL VS MATERIAL

Se trata de un juego en dos mitades, pero los planos material y espectral no son sólo una excusa para reutilizar decorado y duplicar el tamaño del juego. Son vitales para la trama y los recursos de los puzzles. El juego te obsequia con sorpresas continuas que accionan recuerdos del tipo «ese trozo tan raro que había ahí antes...». ¿A que ahora puedes trepar por esa resbaladiza pared de roca, o nadar por esa fisura antes llena de gas?

MATERIAL





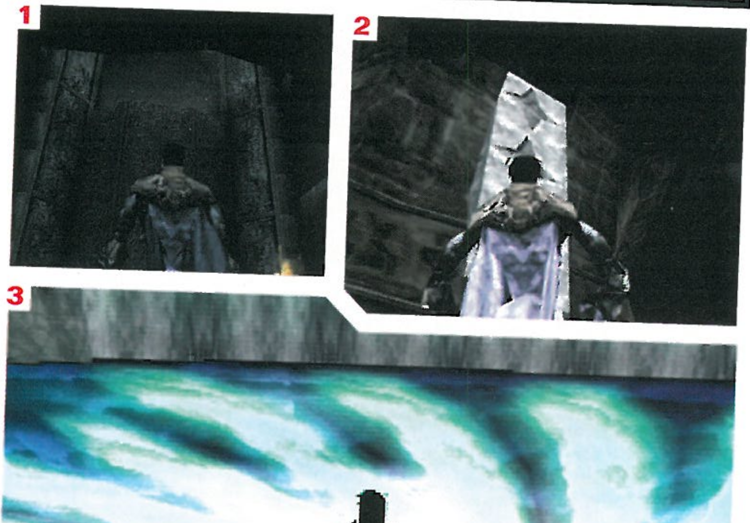
Allá donde los edificios son rectos y el agua húmeda.

ESPECTRAL





Los edificios son encorvados y el agua es... ¡gas verde!



[1] Los edificios los diseñó un ex arquitecto. [2] Esta curiosa estructura es importante. *Tiene* un significado. [3] ¡Dirígete a la luuuz!



Otro zombi en escena: empieza una nueva ronda de sopapos.

LOS MALOS VIENEN DE DOS EN DOS, A VECES EN TRÍOS, CON LO QUE LAS PELEAS SON DIVERTIDAS SIN SER NUNCA FRENÉTICAS.

los hermanos de Ralzeil) horriblemente deformados, es más fácil destruirlos con una espada retocada. Otras bestias puedes cargártelas lanzándolas al agua o a la luz diurna (son vampiros, claro). El divertido abanico de posibilidades para torturar y repartir muerte es casi ilimitado.

En lugar de emplear un inventario repleto de pistolas y similares —como en otros juegos—, Ralzeil usa objetos como lanzas y antorchas que encontrará tiradas por ahí para combatir a sus enemigos. Lo mejor de estos objetos es que se pueden arrojar (las lanzas llevan unas útiles aletas en un extremo para facilitar el vuelo dirigido) a los agresores distantes y recuperarlas luego para utilizarlas de nuevo. Con la práctica te conviertes en un maestro a la hora de descubrir estas armas, que esperan a que te hagas con ellas para ensartarlas en el tórax de cualquier demonio. La cómoda característica de orientación automática hace que Ralzeil mantenga en el punto de mira a su enemigo más cercano, y el combate, aunque simplista —sólo hay un botón de ataque, que reparte repetidos golpes y combos, más otro botón de «movimiento final» para un ataque mortífero especial—, tiene desde luego mucha más sustancia que los tiroteos con piloto automático de Lara. Tras despachar a la mitad de los malos de *Tomb Raider 3* casi antes de haberlos visto, el combate cuerpo a cuerpo de *Soul Reaver* representa una experiencia de lucha bastante más emocionante.



Número seis: No es demasiado complicado. El extenso y abierto mundo de *Soul Reaver*, aun con sus enormes escenarios, está mucho más encauzado que la inmensa libertad de *Tomb Raider*. Los caminos suelen llevar a salas en las que hay unas pocas salidas. Comparado con la desmedida complejidad de múltiples niveles e interruptores de *TR*, *SR* puede resultarte decepcionante de tan coordinado, o bien de una simplificación alentadora. Dependerá de si has invertido o no días enteros dando vueltas por ahí, preguntándote qué demonios hacer a continuación.









[1] ¿Qué maldad acecha? [2] Aquello de «no molestes nunca a un animal mientras come» nunca ha sido más cierto. [3] ¡Plof! ¡Ay! [4] Salta, aletea y vuela.

LA NATURALEZA MIMOSA Y CONDUCTORA DE LA ESTUCTURA DE *SOUL REAVER*... ES UN SOPLO DE AIRE FRESCO.

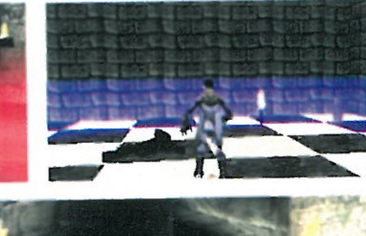
Tras tirarte de los pelos y arrojar el pad al suelo por la *crueldad* obvia de algunos de los puzzles de *TR3*, la naturaleza mimosa y conductora de la estructura de *Soul Reaver* —donde la complejidad viene dada por el flujo constante de nuevos hechizos y habilidades— es un soplo de aire fresco. Dicho esto, *SR* casi se carga esta comunión cósmica por culpa de su horrible cámara. Giras y corres hacia una bestia y la cámara se desliza hacia atrás manteniéndote a ti en plano y sin darte el más mínimo indicio de hacia qué estás corriendo, por lo que controlar la cámara de manera manual acaba formando tanta parte del juego como desplazar a Ralzeil.

En cualquier caso, no verás ninguno de los equi-

CUESTIÓN DE «GLIFOS»

Una parte vital de la acción de *Soul Reaver* son los siete hechizos distintos (conocidos aquí como *glyphs*) que puedes reunir por todo el juego. Cada uno se consigue en diferentes altares de *glyphs* ocultos a lo largo y ancho de Nosgoth. Adoptan la forma de ataques con «bombas inteligentes» que despejan la pantalla, ideal para despachar a asaltantes múltiples. No obstante, para potenciarlos hacen falta puntos de *glyphs*, que debes encontrar y acumular.







El *glyph* de fuego inmolará a cualquier bestia con carne en un radio amplio. Las ondas explosivas heladas consiguen lo mismo, pero en fresco. Con Select se muestran los *glyphs* que tienes. Escoge uno y pulsa luego Cuadrado para dispararlo.







[1] El mundo espectral, un lugar de escalofriante colorido. [2] Si mantienes pulsado R1 conservarás el punto de mira en tu atacante más cercano. [3] Uno de los inmensos puzzles mecánicos. [4] Ralzeil puede brincar y pegarse a las paredes.

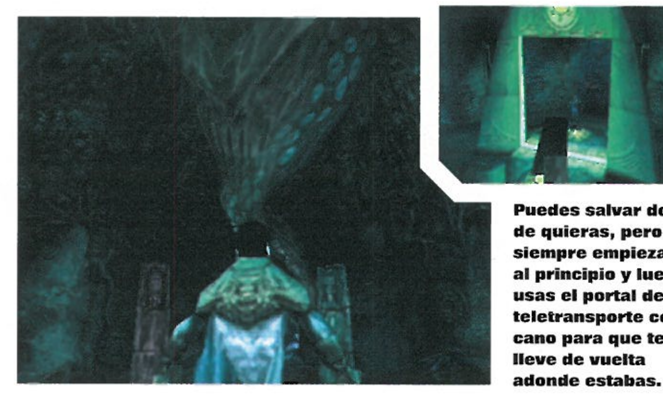





[1] El vuelo de la cámara brinda a Ralzeil unos primeros planos geniales. [2] Ahora verás. [3] ¡Toma eso! [4] Es de un orgánico que asusta, ¿no?

VISTO O NO VISTO

Además de los portales entre los dos planos distintos del juego, hay también portales de teletransporte, que llevan a Ralzeil de un sitio a otro del juego. Cuando encuentras un nuevo portal (enormes anillos a lo *Stargate*) se añade al estadio de teletransportes, y puedes elegir saltar allí al entrar en otro anillo. Un ingenio que permite volver atrás para probar una nueva habilidad en lo que antes era un punto muerto.



Puedes salvar donde quieras, pero siempre empiezas al principio y luego usas el portal de teletransporte cercano para que te lleve de vuelta adonde estabas.

pos de guardas o manadas de lobos estilo *Tomb Raider*. Los malos vienen de dos en dos, a veces en tríos, con lo que las peleas son divertidas sin ser nunca frenéticas.

Y la pregunta que esperas ver respondida: ¿Es *Soul Reaver* mejor que *Tomb Raider 3*? Bueno, la cosa está más que reñida, pero el tamaño y el magistral diseño de niveles *Tomb Raider 3* resultan decisivos. Si nunca has jugado a ninguno de los juegos, prueba primero con *Tomb Raider*, que proporciona el cimiento sobre el que se sustenta la casi subversiva jugabilidad de *Soul Reaver*. Éste, alternativa evidente a *Tomb Raider*, cambia casi todo lo que caracteriza al clásico de Core sin dejar de resultar, milagrosamente, igual de jugable y tener asimismo —hemos de decirlo— aún mejor aspecto. ¿Harto de *Tomb Raider*? Juega a *Soul Reaver*.



[1] No muy bonito. Pero impresionante. [2] A nadar tocan. [3] Dale con la antorcha.

Alternativas...

Tomb Raider 3	9/10	PSMag25
Tomb Raider 2	10/10	PSMag13
Tomb Raider	10/10	PSMag1

PlayStation Magazine 28

VEREDICTO

GRÁFICOS	Atestado de vistas que quitan el hipo	10
ACCIÓN	Toda una experiencia inspirada en *Tomb Raider*	9
ADICTIVIDAD	Nosgoth es enorme, pero el mundo de Lara es mayor	8

Lara sigue siendo la reina, pero los soberbios gráficos, la jugabilidad y la estructura de *Soul Reaver* hacen de él una alternativa inmediata.



9 SOBRE 10

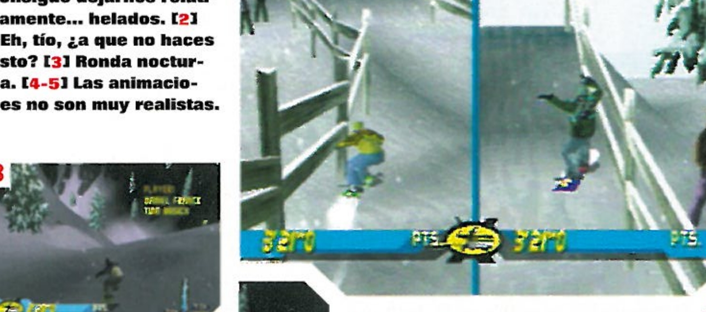






■ EDITOR	Sony	■ FABRICANTE	Radical
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ PRECIO	8.490 pesetas	■ GÉNERO	*Snowboarding*

[1] Quizás no sea tan elegante como *Cool*, pero consigue dejarnos relativamente... helados. [2] «Eh, tío, ¿a que no haces esto? [3] Ronda nocturna. [4-5] Las animaciones no son muy realistas.







X Games Pro Boarders

El entusiasmo de Sony por el *snowboarding*, que se inició con *Cool Boarders*, se reanuda ahora en las pistas profesionales.

Mientras continúe siendo el deporte de moda en las pistas de invierno, sobra decir que aparecerán títulos de *snowboarding* para PlayStation. Pero, eso sí, éste ya es el cuarto título que publica Sony al respecto, lo que nos parece tan exorbitante como plantar un árbol en plena selva. Sólo han pasado dos años desde el lanzamiento de *Cool Boarders*, y a las dos secuelas podemos añadir las recientes tentativas de Infogrames y EA, y todavía hay más títulos en trámite. Es sorprendente que Sony haya vuelto a las pistas tan pronto.

El gran problema de *X Games Pro Boarders* es que no ofrece nada que no hayamos visto antes. El *snowboarding* en sí sólo puede variarse en lo relativo a las pistas o a alguna acrobacia nueva. Para compensarlo, en los juegos de *snowboarding* se tiende a ofrecer una serie de pruebas parecidas bautizadas con nombres distintos. *Pro Boarders* aprovecha esta inclinación al máximo, y entre los nueve retos encontrarás Halfpipe, Superpipe y Stadium, tres pruebas que consisten básicamente en aumentar la velocidad para ganar altura y aprovechar el tiempo en el aire para ejecutar piruetas. El resto de las pruebas te obligan a descender por los típicos recorridos serpentinos, e intentan añadir variedad con atajos, engaños o el uso de las mesas de picnic para acometer maniobras.

Pero, en honor a la verdad, *X Games Pro Boarders* lo hace todo bien. Quizá no posea la elegancia de *Cool Boarders 3*, pero es fiel a la imagen ultramoderna de este deporte. Los participantes esperan indolentes su turno, y las pistas son más abiertas, lo que permite los atajos y unos contrarrelojes menos lineales (ya era hora). Los movimientos y giros son fáciles de hacer: la X prepara movimientos especiales, y los botones laterales los abordan. El sistema de control no podría ser más sencillo, y da buena muestra de las posibilidades del pad analógico. Y aún hay más: una cámara fija resalta cada uno de tus movimiento.

Pro Boarders casi consigue ocultar su falta de contenido. Pero los limites del género impiden que sea nada más que una diversión interesante.







[1] Artistas de la nieve en pantalla partida. [2] Los aspavientos tontos están a la orden del día.

Alternativas...

Cool Boarders 2	8/10	PSMag14
Cool Boarders 3	8/10	PSMag24
Chill	6/10	
Phat Air	5/10	



VEREDICTO

■ GRÁFICOS	La animación es mínima, pero las pistas son abiertas	8
■ ACCIÓN	La técnica es fácil, pero le falta profundidad	6
■ ADICTIVIDAD	Durará más si juegas con amigos	6

Reproduce la imagen del deporte, pero lo superficial de la acción lo desmerece. La profundidad brilla por su ausencia en todo el género, pero aquí más.

7 SOBRE 10

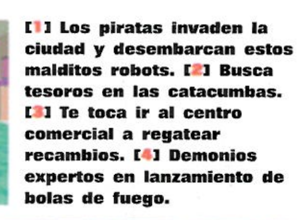






■ EDITOR	Virgin	■ FABRICANTE	Capcom
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Japón
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	Rol de acción





[1] Los piratas invaden la ciudad y desembarcan estos malditos robots. [2] Busca tesoros en las catacumbas. [3] Te toca ir al centro comercial a regatear recambios. [4] Demonios expertos en lanzamiento de bolas de fuego.



Megaman Legends

Andrés Pajares y Alfredo Landa parecían estrellas en decadencia. Pero, como demuestran las teleseries, a veces vuelven...

De acuerdo: este hombre lleva años ganduleando por conversiones de 16 bits: *Megaman X 3*, *Megaman & Chase* y *Megaman 8* (en su mayor parte, olvidables juegos en *scroll* horizontal fuera de todo catálogo desde hace lustros). Sin embargo, *Megaman Legends* es distinto. No sólo cuenta con el atractivo de las siglas RPG, no sólo es en 3-D, sino que además es entretenido y adictivo. La intro y el primer nivel no son muy prometedores. Las dentadas animaciones basadas en *sprites* son bastante cutres, y correr por un laberinto subterráneo en busca de refractores de quantum (léase diamantes) parece poco más que la dinámica de saltos y disparos de *Megaman 8* reconvertidos a las 3-D. Pero, una vez te estrellas en una isla desierta, la acción y el argumento dan un paso adelante. Los tecno-piratas pretenden saquear la ciudad para rapiñar tesoros, los polis se ven impotentes... ¿Será posible que un chaval con supertraje salve la situación? Añade a la mezcla una chica pirata que ha perdido la chaveta por nuestro héroe, una banda de malos, muchos robots, llaves y *power-ups* y espera a que dé comienzo la batalla (y la conversación).

El juego se reparte al 50% entre disparos a los enemigos e interacción con personajes y objetos. Estás escuchando discos en el centro comercial del lugar y un minuto después estás colocando minas para volar por los aires al próximo robot que se acerque. Nos quitamos el sombrero ante la libertad de movimiento de *Legends* mientras corremos por las calles tridimensionales parloteando con la gente y buscando las piezas de recambio de nuestra nave. Te internas en la batalla cuando te buscas problemas en las catacumbas o cuando haces algo que desencadena algún incidente, como la invasión de los piratas. Estas peleas pueden darte bastante guerra, pero tu amiguito el mono siempre llega a tiempo para recordarte que salves la partida.

Megaman Legends no puede aspirar a competir con *Final Fantasy VII* o *Alundra* en profundidad, pero constituye una nueva forma de presentar un género que, en general, tiene poco de emprendedor.



Final Fantasy VII	10/10	PSMag12
Wild ARMs	8/10	PSMag23
Megaman X4	7/10	PSMag28
Megaman 8	3/10	





[1] Salta a gusto por todas partes. Así son las 3-D. [2] Un jefe que te vapulea. [3] Tu amigo Rol se cita con la Sra. Trama.



VEREDICTO

■ GRÁFICOS	A veces bonitos, a veces descuidados	7
■ ACCIÓN	Dispara, salta, habla y explora	7
■ ADICTIVIDAD	Adictivo, aunque a veces frustrante	7

Combina acción en 3-D con RPG y humor. Cualquiera dispuesto a dar una oportunidad a los encantos de *Megaman Legends* puede quedarse enganchado.



EDITOR	Psygnosis	FABRICANTE	Psygnosis
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Gran Bretaña
PRECIO	7.990 pesetas	GÉNERO	Estrategia arcade

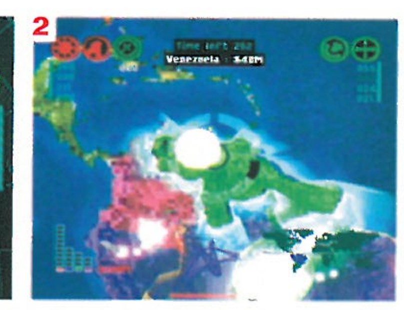




Serial Link
Compatible



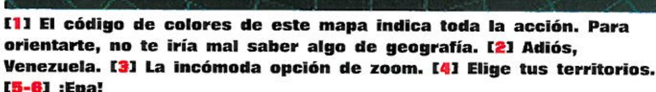








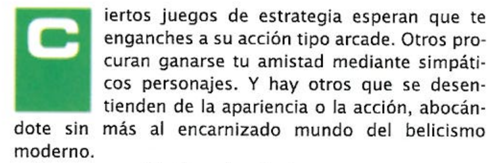




[1] El código de colores de este mapa indica toda la acción. Para orientarte, no te iría mal saber algo de geografía. [2] Adiós, Venezuela. [3] La incómoda opción de zoom. [4] Elige tus territorios. [5-6] ¡Epa!

Global Domination

El argumento de *Global Domination* es claramente nuclear, pero ¿significa eso que acabaremos encariñados con las bombas atómicas?



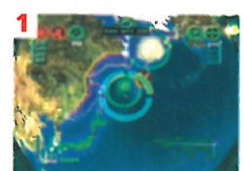
Ciertos juegos de estrategia esperan que te enganches a su acción tipo arcade. Otros procuran ganarse tu amistad mediante simpáticos personajes. Y hay otros que se desentienden de la apariencia o la acción, abocándote sin más al encarnizado mundo del belicismo moderno.

Ya no hay soldaditos de plástico con sus tanques en miniatura. Aquí tienes arsenales de misiles, destacamentos especiales y comandos de élite. **Tu misión consiste en emplear cualquier método para eliminar imperios rivales, incluso bombardear países neutrales hasta que apoyen tu proyecto.** Esto es un *Risk* con cohetes.

Este juego es difícil. Pese a un sistema de control diseñado en especial para el pad de PlayStation, está claro que un ratón proporciona mayores ventajas. Lo más problemático es la exagerada velocidad del juego. Incluso con el «zoom táctico» resulta complicado lanzar misiles con precisión.

Pero, a diferencia de, por ejemplo, *C&C*, aquí no diseñas fábricas ni armas nuevas. Lo que tienes al empezar una misión es, más o menos, lo mismo que tendrás cuando la termines. Poco a poco repondrás tus fuerzas, y los nuevos territorios te suministrarán más potencia armamentística, pero las decisiones que tomas son tácticas, a corto plazo: ¿disparas un misil o dos?, ¿es conveniente que des cobertura aérea a tu vecino aliado?

En general, *Global Domination* decepciona. El juego no facilita una progresión natural, no puedes elaborar ingeniosas estrategias ni impresionar a tus compañeros con tu astucia militar. Pasa de las batallas en tierra y lanza todo lo que tengas sobre los arsenales del enemigo para que no pueda tomar represalias. Es casi tan brutal como la guerra de verdad. Casi.





[1] Bombardea otros países para que cambien de bando. [2] Una ventana que aparece de la nada.

Alternativas...

Command & Conquer	9/10	PSMag3
Warcraft 2	9/10	PSMag9
X-Com: Enemy Unknown	8/10	PSMag1



VEREDICTO

GRÁFICOS	Si eres generoso son funcionales, si no son sosos	5
ACCIÓN	Nada intelectual, tú dedícate a lanzar misiles	6
ADICTIVIDAD	Misiones muy, muy difíciles. Frustrantes	6

Abstracto e impersonal. Es complejo hasta para entusiastas de la estrategia. La falta de batallas de tierra hace que lo de conquistar el mundo parezca un juego.



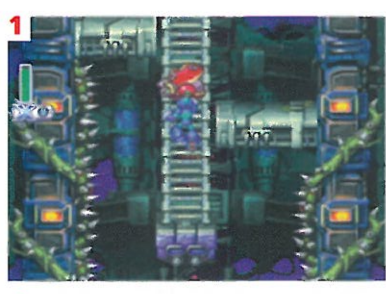
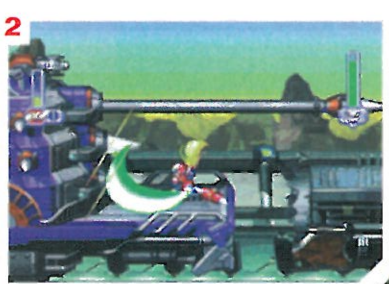
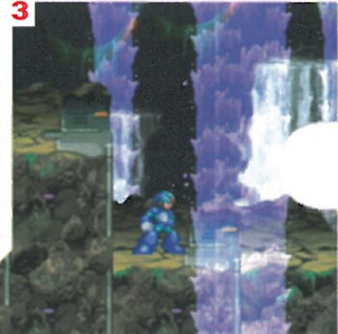
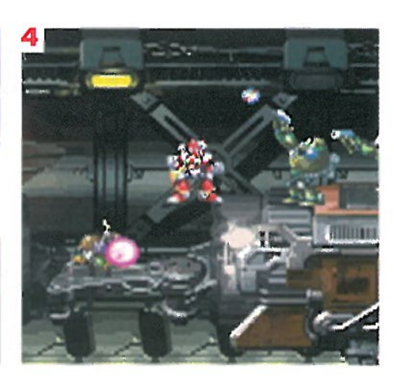








■ EDITOR	Virgin Interactive	■ FABRICANTE	Capcom
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Japón
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	*Shoot 'em up* en 2-D

1 
2 
3 
4 

[1] Megaman es recibido por un robot malvado. [2] Zero ataca a un subjefe. [3] Los diseñadores han creado la sensación de profundidad con imaginativos fondos. [4] Si tienes dudas, esquívalo todo.

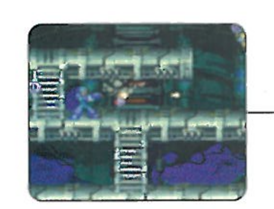
Megaman X4

Hubo un tiempo, anterior a polígonos y modelados en 3-D, en que existió Megaman. Ahora, el héroe vestido de robot ha vuelto, y está... pues como siempre.

Capcom, con su base de fans obsesivos, es una compañía nostálgica: se niega a prescindir de sus viejos personajes. Fíjate, si no, en *Marvel Vs Capcom*, con su gama de luchadores procedentes de títulos como *Street Fighter* o *Ghosts And Goblins. Street Fighter 3* también resucita guerreros clásicos, como Cammy y Honda, para que disfrutes de un poco de kung-fu necrófilo. De hecho, toda la serie *Street Fighter* representa un homenaje a los juegos en 2-D basados en *sprites*, juegos que la mayoría de los fabricantes dieron por muertos hace siglos. Capcom no. *Megaman X4* da testimonio de ello: es el duodécimo título de esta dilatada serie.

El argumento es el mismo rollo de siempre. Un ejército de guerreros cibernéticos denominado Repliforce planea dominar el mundo, y el buen Megaman (o su colega Zero, escoges entre ellos al principio) tiene que impedirlo. Claro que esto no es nada más que **una excusa para un poco de acción en *scroll* horizontal, con plataformas que desaparecen, plataformas móviles, unos cuantos malos** y ocho jefes que te esperan al final de cada nivel. Mátales, derrota su última arma secreta y habrás cumplido. Por desgracia, se hacen necesarios una precisión milimétrica y unos reflejos instintivos de los que, en general, carecen los jugadores actuales a causa de la naturaleza expansiva de los entornos en 3-D.

Si te sientes nostálgico o quieres afinar tus reflejos, *Megaman X4* —un juego colorido y bien diseñado en su marco bidimensional— es lo tuyo. Secretos que hallar, una estupenda arma nueva por cada jefe que vences, retos atractivos y escenarios geniales. Si no eres aficionado a *Megaman* o al desplazamiento en *scroll*, te aburrirás. Pero, ¿cómo puede despreciarse un juego con un jefe llamado Ciber Pavo Real? Pues eso.



1 

2 

[1] Con este nombre será el hazmerreír de sus enemigos. [2] ¡Bolas de fuego!

3

Alternativas...

Oddworld: Abe's Oddysee	9/10	PSMag11
Bubble Bobble	8/10	
Megaman Legends	7/10	PSMag28
Megaman 8	3/10	



VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Bien diseñados, variados, pero archisabidos	6
■ ACCIÓN	2-D de lo más frenético y duro	8
■ ADICTIVIDAD	Probablemente no tardará en aburrirte	6

Pese a darte más por tu dinero que muchos plataformas en 3-D, *Megaman X4* no es mucho más que un juego para SNES con gráficos más definidos.





■ EDITOR	Psygnosis	■ FABRICANTE	Magenta
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	Deporte futurista

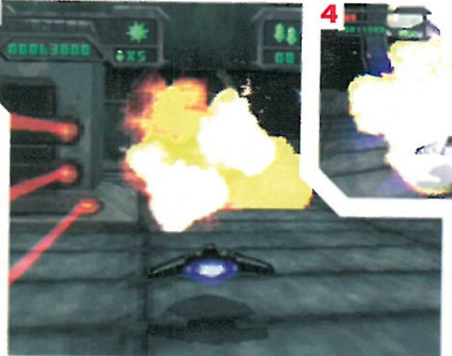
Dos Jugadores · D-Shock/Analógico COMPATIBLE

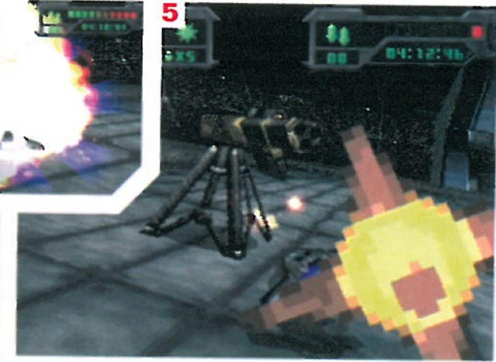


[1] ¿Me reta con un cerco de rayos láser, señor? Procede un duelo, pues... [2] Metal retorcido a lo *Twisted Metal*. [3-5] ¿Son imaginaciones nuestras o las grandes explosiones juegan un papel fundamental en *Eliminator*?









Eliminator

La moda es cíclica, y lo mismo ocurre con el diseño de los juegos. En el caso de *Eliminator*, los ciclos son cada vez más cortos...

Ya sabemos por qué las casas de software creen que las generaciones venideras se entretendrán con tantos deportes futuristas diferentes. Se debe al hecho de que tienen siempre una vida muy corta. *Riot*, *Streak* y *Twisted Metal* prometían maravillas, siempre que, claro está, estuvieras dispuesto a tragarte hasta el final un contenido más soso que un chicle sin azúcar. Este panorama tan familiar constituye la base de *Eliminator*.

Eliminator es un *shoot 'em up* en el que pilotas un aerodeslizador fuertemente armado. Una intro se encarga de cubrir los vacíos argumentales y te informa de que eres un criminal (culpado injustamente) al que se ofrece la posibilidad de ganarse la libertad. Vaya, que si eres capaz de superar indemne las docenas de torretas ametralladoras y vehículos lanzamisiles y consigues llegar al final, eres libre. Y —como sucedía en *Perseguido*— todo pasa en la tele. *Eliminator* cruza elementos del título arriba mencionado, *Twisted Metal*, con otro de los juegos de Psygnosis, *Wipeout*. Las naves son capaces de empequeñecerse y colarse por agujeros minúsculos, pero puede ocurrir que no consigas ni lo uno ni lo otro. Para disfrutar del ritmo vertiginoso de *Eliminator*, tendrás que ir disparando por ahí como un poseso. Sólo tras despejar por completo un nivel se te abrirá la salida a la siguiente sección. Y así sucesivamente... No obstante, el mayor problema de *Eliminator* estriba en su dependencia de la velocidad. En fin, que mientras escoras de un lado a otro de la pantalla, es imposible disparar con precisión. Así pues, ¿qué haces? Aminorar la marcha. Con lo que invalidas la sensación de velocidad del juego. Uf...

Lo más decepcionante es que no ofrece nada nuevo. La jugabilidad resulta excesivamente familiar, lo que le confiere un aire como de producto fabricado en cadena. A corto plazo puede impresionar e incluso su velocidad causará cierto asombro cuando se juegue por primera vez. Pero sus graves insuficiencias hacen de *Eliminator* un juego que ya habría resultado rancio de haberse publicado 18 meses atrás, y no digamos en estos tiempos de excelencia tecnológica...



[1] ¡Muerte a todo píxel! [2] Cuidado con los triángulos de colores pastel, pueden borrarte del mapa de un golpe.



[1] ¡Aaah, qué chupinazo! [2] «¡Toma misil de la muerte!», gritas mientras aporreas el pad sin piedad.

Alternativas...

Wipeout 2097	9/10	PSMag1
Dodgem Arena	6/10	
Streak	6/10	PSMag25
Dead Ball Zone	6/10	PSMag19

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Tosco y con pinta de no estar acabado 6
■ ACCIÓN	Contenido parco, pero gratificación instantánea 5
■ ADICTIVIDAD	Hay más chicha en un plato precocinado 5

Sin ningún tipo de inspiración, *Eliminator* es un juego para PlayStation rutinario, muy poco innovador y sólo relativamente entretenido.



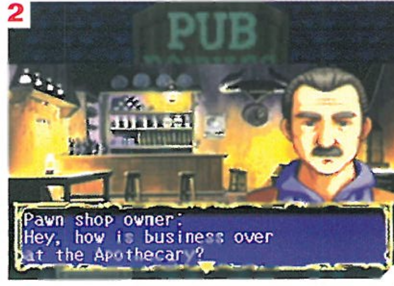
PlayStation Magazine 28



Granstream Saga

¿Juegos de rol? Fantásticos. Menos cuando no lo son. ***Granstream Saga*** **no es ningún *FFVII*, pero hay peores maneras de pasar el tiempo...**





[1] Justo lo que pensábamos nosotros. ¿Qué es esto? [2] ¡Una Voll Damm cuando puedas, jefe! [3] Sí, los argumentos de algunos juegos de rol son de pena.

El gran problema de *Granstream Saga* es que su argumento es tan pobre que parece una novela con la mitad de las páginas arrancadas. Seguramente, si pasearas un par de dedos al azar por el teclado de un PC, sacarías de su procesador de textos una historia con más gancho. ¿Una patria condenada? ¿Un joven muchacho con una misión épica por delante? ¡Por favor!... Esta historia nos la sabemos de memoria.

Granstream Saga es un juego en 3-D de lo más atractivo, gráficamente hablando. Pero bajo ese barniz prometedor no hay nada más que un juego de rol remendón. Imagínate, si puedes, una aventura en la que todos los puzzles y sucesos no sólo son previsibles, sino que encima aparecen personajes insípidos que los explican de modo exhaustivo. No parece que tengas oportunidad de pensar lo que debes hacer. ¡Te lo dan masticado! Hasta un lactante podría resolver los problemas de *Saga*, y todavía le quedarían neuronas libres.

Pero *Granstream Saga* no es un desastre absoluto: su característica más notable es que todo fluye en tiempo real. Esto permite que, a diferencia de *Final Fantasy VII*, puedas ver cómo se te acercan tus posibles agresores por los túneles de un calabozo. A la vez te da la posibilidad, si una lucha no entra en tus planes en ese momento, de huir corriendo. Pero si te apetece más aporrear a tu adversario, lo harás acompañado de combinación de

A PESAR DE SUS FALLOS, *GRANSTREAM SAGA* NO ES UN MAL JUEGO. LA VERDAD ES QUE RESULTA FAMILIAR.







[1] Vagabundeando por el pueblo. [2] En cuanto a los niños del coro... [3] Las cualidades curativas de un elixir de buena cepa. ¿Por qué no venden estas cosas en la farmacia?







■ EDITOR	Sony	■ FABRICANTE	Sony
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Japón
■ PRECIO	6.990 pesetas	■ GÉNERO	Juego de rol





[1] Un extraño matiz verde, imprescindible en un juego de rol auténtico. [2] ¡No tienen caras! ¡Hala! [3] Aquí, el colega, mirando el horizonte. Con un poco de suerte, aparecerá Ccorrecaminos.

botones. Es decir, que tienes la oportunidad de luchar de verdad, y no de seleccionar hechizos y ataques de una lista. Pero, aunque esto no está nada mal, el combate de *Saga* no tiene precisamente la sofisticación de un juego como *Tekken*.

Pese a sus fallos (y, como puede decirse de tantos juegos del género, tiene muchos), *Granstream Saga* no es un mal juego. **Su familiaridad resulta cómoda, algo parecido a las discusiones con tu pareja sobre la posición de la botella de champú en la bañera. Lo que molestan son los kilómetros cuadrados de diálogos banales**. Tantos que, cuando aparece otro recuadro de texto cursi, te entran ganas de apagar la máquina.

Parece que hasta los japoneses son capaces de tratar a los jugadores con condescendencia si pueden mejorar las ventas. *FFVII* demostró que los diseñadores son capaces de crear narrativas aceptables para juegos de aventura. Entonces, ¿por qué tenemos que seguir tolerando cosas como *Granstream Saga*, el lobo vestido de cordero de toda la vida? Quizá porque, aun repleto de fallos, no podemos negar que nos gusta el juego. Maldita sea.

A DIFERENCIA DE *FINAL FANTASY VII*, PUEDES VER CÓMO SE TE ACERCAN LOS POSIBLES AGRESORES.




[1] ¡Abracadabra! El típico argumento de magos, brujos y hechicerías varias, junto con [2] Una ambientación medieval. Nada nuevo, ni original, ni sorprendente, ni...







[1] «¡Métete en el horno ahora mismo! ¡Los invitados llegarán a las nueve! Aquí tienes tu manzana...» [2] Su vida se reduce a esto, criajo de boca grande. [3] ¡Vaya viaje!

Alternativas...

Final Fantasy VII	10/10	PSMag12
Alundra	9/10	PSMag19
Wild ARMs	9/10	PSMag23
Breath of Fire III	8/10	PSMag21

PlayStation Magazine 28

VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Muy agradables y muy tridimensionales	8
■ ACCIÓN	Demasiadas actualizaciones del argumento	6
■ ADICTIVIDAD	Calculamos entre 20 y 30 horas de juego	6

Una aventura a menudo frustrante. Sin el sinfín de diálogos banales el juego hubiera sido mucho mejor...



Concurso

RIDGE RACER

Las respuestas

Envía este cupón a
CONCURSO *Ridge Racer Type 4*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuestas: A)
....
Nombre:
Domicilio:
Población:
Código postal:
País:
Teléfono:

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

El premio

1 lote con un juego completo *Ridge Racer Type 4*, una camiseta y una gorra del juego para cada uno de los 20 ganadores.

Las preguntas

A. ¿De cuántos circuitos dispone *RRT4?*
B. ¿Cuántas marcas de coches aparecen en el juego?



TYPE 4

Tus rivales en el asfalto morderán el polvo a partir de ahora... Prepárate para sentir el riesgo en la piel con la nueva tentativa de Namco para los amantes de la velocidad pura. Para ésos que no sufren tener que hacer el esfuerzo de sacarse un carnet, o evitar salirse de la calzada, o contar con que tendrás desperfectos si no te portas bien... Bueno, a los demás no tiene por qué no gustarles este juegazo de acción inmediata. Ya podemos decir que PlayStation tiene material automovilístico de primera para todos los gustos.
Demuestra con *Ridge Racer Type 4* quién manda en los circuitos y deja en la miseria a todo aquel que ose competir contigo. Sobre todo, si te estudias a fondo la guía que te ofrendamos este mes. ¡Por favor, dejen pasoooooo!















■ EDITOR	Virgin	■ FABRICANTE	Hudson Soft
■ DISPONIBLE	Mayo	■ ORIGEN	Japón
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	*Beat 'em up*


1



2


5


4



3

[1] El modo historia es especialmente japonés, con pequeñas secuencias en 2-D antes de cada combate. [2] Arrincona al malo y dale una buena tunda (machacando el pad como un poseso). [3] El pobre Stun se ha caído de espaldas. Ayúdale a levantarse, hombre... [4] Bakuryu es una especie de topo-monje-del-Tíbet. [5] ¿Le has dado una patada o está haciendo uno de sus numeritos?

Bloody Roar 2: Bringer Of The New Age

Ha llegado el momento de que te mires en el espejo y descubras lo que eres en realidad...

¿Qué has visto en el espejo? ¿Un pequeño ratoncillo asustado que no ha estudiado para el examen de mañana? ¿O un avergonzado león al que su madre ha llamado en medio de una reunión de trabajo? Bueno, sacar a la luz nuestro lado animal en determinados momentos de la vida no es necesariamente malo. Lo peor que puede pasar es que los demás se queden de piedra si ven que el animal que llevas dentro es un conejito rosa. Tres metros de tierna agresividad...

Analizamos el primer *Bloody Roar* en el número 15 de *PlayStation Magazine*, y desde entonces ha pasado mucho tiempo. Y muchos *beat 'em up*. Puede que demasiados. Pero el género de la lucha continúa siendo uno de nuestros preferidos. Está algo saturado, sí, y no todos los juegos de mamporros son lo que se dice «imprescindibles», pero ¿para qué estamos nosotros aquí? Pues para decirte qué juegos merecen de verdad la pena.

Y eso es precisamente lo que vamos a hacer: decirte que *Bloody Roar 2* merece de verdad la pena. Puede que los escenarios no sean demasiado imaginativos. Algunos incluso nos han parecido rudimentarios, pero es el precio a pagar por la interactividad: si golpeas muy fuerte a tu adversario, puedes mandarle fuera del cuadrilátero y ver cómo se rompen las vallas de contención... No está mal. Además, **lo que importa es el modelado de los personajes, ¿no? Y ahí sí que *Bloody Roar 2* es sobresaliente.** Todos los luchadores son inmejorables. Están texturados a la perfección, iluminados con *gouraud*, y la captura de movimiento es suave, rápida, fluida, correcta. No se mueven con el mismo realismo que los personajes de *Tekken*, porque *Bloody Roar 2* tiende más a la acción salvaje —nunca mejor dicho— que al realismo, pero su aspecto es aún más detallado que el de los muchachos de la serie de Namco. Increíble pero cierto. Son perfectos, tanto cuando son «humanos» como cuando se transforman en animales. Y a su vez, cada «animal» deja ver qué es mediante sus movimientos, sin renunciar al estilo de lucha del lado humano.

LA FORMA DE LUCHAR DE LOS PERSONAJES DEJA ENTREVER EN QUÉ ANIMAL VAN A CONVERTIRSE.





No obstante, la forma de luchar que tienen todos los personajes deja entrever claramente en qué animal van a convertirse. Uriko, por ejemplo, se mueve con mucha agilidad, esconde las manos en las mangas de su kimono y siempre ataca de repente, cuando menos te lo espe-




ES UN JUEGO PARA GRITAR, PARA DESCARGAR ADRENALINA..., PERO NO PARA PERFECCIONARSE EN EL ARTE DEL MAMPORRO COMPLEJO.



[1] Nada como un golpe con efectos de luz (además de hacer daño, deslumbran). [2] Íbamos a hacer una foto a Yugo, pero a Bakuryu le encanta chupar cámara... [3] Yugo volando después de un combo de cinco golpes. A ver hasta dónde llega sin tocar el suelo... [4] ¿Quién saltará más alto? Dependerá de su lado animal, claro. [5] Yugo va a convertirse en bestia... ¡ah, no, está bailando una jota!

ras. Nada más verla adivinas que se va a convertir en gato. Así, cuando lo hace, no experimentas un cambio repentino en los controles, básicamente ejecutan los mismos movimientos cuando dejan de ser humanos. La diferencia estriba en la fiereza de los ataques, más potentes y vistosos bajo forma animal. Los combos y las llaves también cambian, volviéndose más sólidos, violentos y retorcidos cuando te metamorfoseas, pero en ningún momento se abandona la forma de moverse original del luchador humano. Si por ejemplo encarnas a Yugo —el lobo—, cuando eres humano puedes ejecutar una llave que consiste en levantar a tu adversario con las manos y lanzarlo contra el suelo; en cambio, cuando te has convertido en licántropo, lo que haces con la misma llave es morder al otro en el pecho, levantarlo (con la boca), zarandearlo en el aire con fuerza y lanzarlo mucho más lejos que cuando eras humano. Nos encanta.

El sistema de control y la mecánica de juego de *Bloody Roar 2* son básicamente los mismos que en el primer juego. Cambia la disposición de la barra de energía especial, que ahora está abajo y es más pequeña, pero todo lo demás es tan sencillo como lo fue hace un año: al pulsar Círculo, si tienes suficiente energía en la barra especial, te conviertes en animal. Y entonces, como hemos dicho, tu luchador pega mucho más fuerte, ejecuta golpes especiales más espectaculares y, en general, hace sangrar al otro con una mayor facilidad. Casi todas las llaves y golpes especiales se ejecutan pulsando dos botones a la vez, y eso implica dos cosas: la primera, que todos son muy fáciles de ejecutar, y no necesitas pasarte diez horas en el modo de entrenamiento para aprender a dar un triste cachete; la segunda, que duran lo mismo que las combinaciones posibles de dos botones...

El resultado es un juego rápido, con muchísima acción, en el que puedes pasártelo en grande sin necesidad de invertir muchas horas, como en *Tekken*. Lo malo viene después, cuando, como hiciste con *Tekken*, quieres empezar a descubrir los combos, llaves y movimientos especiales: ya los sabes casi todos. La profundidad de los juegos de Namco es el principal ingrediente de su durabilidad, y *Bloody Roar 2* carece de esa profundidad. Es un juego para gritar, para descargar adrenalina..., pero no para perfeccionarse en el arte del mamporro complejo. La mejor táctica consiste en arrinconar al contrario en una esquina del ring y atizarle pulsando todos los botones del pad tan rápido como puedas. Es la técnica con la que empezamos a jugar en *Tekken*, y ganábamos a todos los malos controlados por la CPU, pero ¿qué pasaba cuando jugábamos contra un amigo que se sabía todos los combos de un personaje? Que no había quien se le acercara. Y eso no pasa nunca en *Bloody Roar 2*: da igual que seas un experto o que no hayas jugado nunca, gana el que más rápido machaque los botones. Te lo pasarás genial, pero nunca te sentirás realizado. Y mucho menos «consciente» o «responsable» de todo lo que ves en pantalla. Nunca estás muy seguro de cómo se hace eso que acabas de hacer.

Bloody Roar 2 no tiene nada que envidiar a sus competidores: funciona a una velocidad de vértigo, sus personajes son alucinantes, tiene personalidad (la idea de los hombres-animal es *japonesamente* fascinante), rebosa acción por todos los píxels, los efectos de luz no fallan en ningún momento..., pero carece de profundidad. No puedes destilar tus técnicas eternamente, como hiciste con todos los *Tekken* o con *Dead or Alive*. Si buscas un juego con el que pasártelo de miedo y no te gustan las complicaciones, adelante. En cambio, si eres un purista del género, te durará dos asaltos.





A veces se gana y a veces se pierde...





[1] Después de tirar al suelo a tu adversario, puedes seguir haciéndole daño riéndote de él. [2] Bien hecho. Se lo merecía, por meterse con tu afeitado.

Alternativas...

Tekken 3	10/10	PSMag21
Kensei	9/10	PSMag 26
Dead or Alive	8/10	PSMag20
Soul Blade	8/10	PSMag 8

PlayStation Magazine 28

VEREDICTO

GRÁFICOS	**Personajes inmejorables, escenarios sólo decentes**	**9**
ACCIÓN	**Muchísima y constante. Es rapidísimo**	**9**
ADICTIVIDAD	**No la suficiente. Carece de profundidad**	**6**

Bloody Roar 2 **es un juego excelente, pero apenas tardarás unas horas en conocer todos los movimientos que esconde. Una verdadera lástima.**



SIENTE BUENAS VIBRACIONES



DUAL SHOCK™

Nuevos Dual Shock de colores. En negro, azul transparente, verde transparente y cristal.

Función vibratoria compatible

Compatible con función analógica

PERIFÉRICOS OFICIALES PARA PLAYSTATION®
SÓLO LOS PERIFÉRICOS OFICIALES LLEVAN ESTE LOGOTIPO

PlayStation®

Todo el **PODER** en tus **MANOS**
www.playstation-europe.com

TOP SECRET

TODO BUEN JUEGO ESCONDE UN PORTAL HACIA LA DIMENSIÓN DESCONOCIDA. AQUÍ TIENES LAS LLAVES PARA COLARTE EN ELLA...

CRASH BANDICOOT 3

DEMO DE SPYRO THE DRAGON
Pulsa **Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Cuadrado** en la pantalla de menú principal.

NIVEL DE BONIFICACIÓN: HOT AND COLD
En el nivel 14 encontrarás una señal de «Alien» a mano izquierda de la carretera, más o menos a mitad de camino. Golpéala y serás transportado a un nuevo nivel.

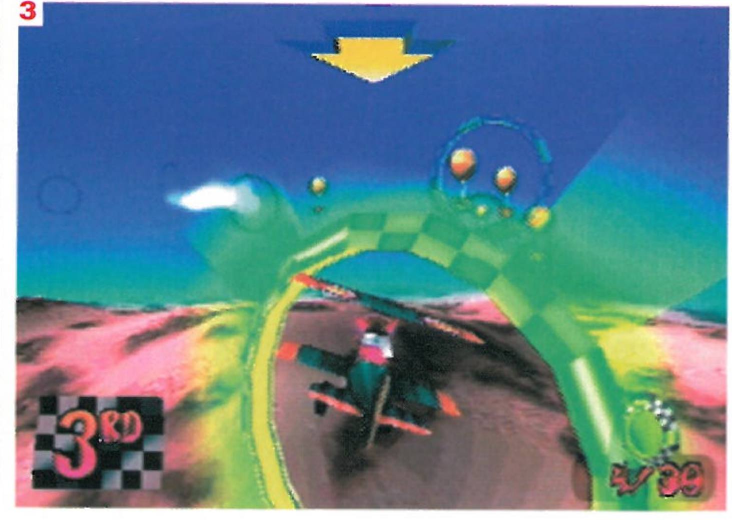
NIVEL DE BONIFICACIÓN: EGGIPUS REX
En el nivel 11 toma la ruta de la gema amarilla. Después de te persiga el primer dinosaurio, permite que el segundo pterodactyl capture a Crash.

CONSIGUE COMPLETAR EL 105%
Primero recoge todas las cruces (las de oro, al menos) y las gemas (incluyendo ésas de los dos niveles de *bonus* de arriba). De vuelta al centro del nivel camina hacia Coco con la opción de guardar el juego y conseguirá otra gema transparente. Tómala y verás fuegos artificiales y conseguirás un índice de 105% completo.









[1] ***Grand Theft Auto.*** **[2]** ***Tomb Raider 3*** **y [3]** ***Crash Bandicoot 3*** **resultan un poco más fáciles con un poco de ayuda.**

GRAND THEFT AUTO

Juega con los siguientes nombres en *GTA* para conseguir el efecto deseado.

BSTARD: Te permite seleccionar un nivel, conseguir todas las armas, munición infinita, la puntuación multiplicada por cinco, unidades blindadas y una tarjeta para salir de la cárcel.

WEYHEY: Consigues 9,999.990 dólares.

COOL BOARDERS 3

TODAS LAS PISTAS
Introduce tu nombre como **WONITALL** en Modo Campeonato.

TODOS LOS COMPETIDORES
Introduce tu nombre como **OPEN_EM** en Modo Campeonato (donde _ es espacio).

MODO CABEZONES
Introduce tu nombre como **BIGHEADS** en el Modo Campeonato.

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

JHAMMO: Acceso a todas las pistas.
CMGARAGE: Dos coches extra.
TANK: Conducir el tanque (pulsa el claxon para disparar la pistola).
CMCOPTER: Perspectiva de seguir al helicóptero.
CMSTARS: Carreras nocturnas.
CMCHUN: Modalidad Kart
CMDISCO: Niebla coloreada.
FLEXMOBILE: Coche Cadillac rosa.
CMMICRO: Perspectiva al estilo *MicroMachines*.
CMNOHITS: Detector de colisiones.
CMMAYHEM: Conductores locos.
CMHANDY: Manos gigantes.
CMLOCK: Desbloquear pistas extra.





PATSCREEM: Jugar en la pista «enfrentamiento».
XBOOSTME: Doble velocidad.
CMLOGRAV: Baja gravedad.
CMTOON: Gráficos de dibujos animados.
CMRAINUP: Lluvia al revés.
CMUPSIDE: Girar la pantalla.



LOST WORLD

SELECCIÓN DE NIVEL
Introduce los siguientes códigos tres veces, ignorando los mensajes de «código equivocados».
Cuadrado, X, Círculo, Triángulo, Triángulo, X, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Círculo, X, Cuadrado.

INVENCIBILIDAD
Empieza en el nivel Human Prey o Hunter. Mantén pulsado **L1** y **Arriba** al tiempo que pulsas **X** y **Cuadrado**.
Mientras dispares la nueva y mejorada pistola de repetición serás invencible.

MEDIEVIL

MENÚ DE TRUCOS
Pulsa **START** durante el juego y mantén pulsado **L2** al tiempo que introduces **Izquierda, Círculo, Arriba, Abajo, Triángulo, Círculo, Círculo, Triángulo.**

Las siguientes opciones del menú nuevas aparecen en el menú de pausa.

COMPLETAR EL NIVEL
Finaliza el nivel actual.







INVULNERABILIDAD
Te vuelves invulnerable.

CÁLIZ
Completa el nivel y serás conducido a la Galería de los Héroes, donde puedes recoger *power-ups*.

OVERBOARD

CÓDIGOS DE NIVEL
1-2 **Barco, Calavera, Pez, Ancla, Barco, Ancla.**
1-3 **Barco, Ancla, Calavera, Barco, Ancla, Pez.**
1-4 **Calavera, Barco, Pez, Ancla, Ancla, Barco.**
2-1 **Pez, Pez, Ancla, Barco, Calavera, Ancla.**
2-2 **Calavera, Ancla, Ancla, Pez, Ancla, Pez.**
2-3 **Pez, Ancla, Barco, Barco, Barco, Calavera.**
2-4 **Ancla, Pez, Barco, Calavera, Calavera, Pez.**
3-1 **Barco, Calavera, Calavera, Pez, Ancla, Calavera.**
3-2 **Pez, Calavera, Ancla, Pez, Calavera, Pez.**
3-3 **Pez, Pez, Barco, Calavera, Pez, Barco.**
3-4 **Barco, Ancla, Barco, Pez, Ancla, Pez.**
4-1 **Calavera, Calavera, Ancla, Barco, Pez, Pez.**
4-2 **Barco, Ancla, Calavera, Pez, Pez, Ancla.**
4-3 **Calavera, Barco, Calavera, Calavera, Pez, Barco.**
4-4 **Barco, Pez, Barco, Pez, Barco, Ancla.**
5-1 **Ancla, Barco, Pez, Calavera, Pez, Barco.**
5-2 **Pez, Barco, Ancla, Calavera, Barco, Pez.**
5-3 **Barco, Pez, Calavera, Ancla, Ancla, Calavera.**
5-4 **Calavera, Barco, Ancla, Pez, Barco, Calavera.**



Sé todo un experto en [1] *Cool Boarders 3*, más fiero en [2] *Lost World*, más astuto en [3] *MediEvil*, y [4] *Toca Touring Car Championship*.

ABE'S EXODDUS

PARA VER TODAS LAS INTROS
Mantén pulsado el botón **R1** en la pantalla de menú principal e introduce los siguientes códigos: **Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Círculo, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha.**

PARA ACCEDER A TODOS LOS NIVELES
Mantén pulsado el botón **R1** en la pantalla de menú principal e introduce los siguientes códigos: **Abajo, Arriba, Izquierda, Derecha, Triángulo, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Círculo, Abajo, Arriba, Izquierda, Derecha.**

INVULNERABILIDAD
Mantén pulsado el botón **R1** mientras juegas e introduce: **Círculo, Triángulo, Cuadrado, X, Abajo, Abajo, Abajo, Círculo, Triángulo, Cuadrado, X.**

SALTA AL SIGUIENTE PUNTO DE CONTINUAR
Mantén pulsado el botón **R1** mientras introduces **Círculo, Círculo, X, X, Cuadrado, Cuadrado.**

SHADOW GUNNER

Para acceder a la pantalla de códigos de trucos mantén pulsado **Select** en la pantalla de menú principal y pulsa **Triángulo** tres veces de manera muy rápida.

A continuación introduce uno de estos códigos:
Invencibilidad: **Triángulo, Círculo, Círculo, Triángulo, Círculo, Cuadrado, X, X.**

Invisibilidad: **Cuadrado, Triángulo, X, Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, Triángulo.**

Súper Pistola: **X, Círculo, Triángulo, X, X, Círculo, X, Cuadrado.**

Perspectiva desde abajo: **Triángulo, Triángulo, X, X, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, X.**

Selección de nivel: **Cuadrado, X, Cuadrado, Triángulo, X, Triángulo, Círculo, Cuadrado.**

El truco para la Selección de Nivel te permite elegir diferentes misiones en la pantalla de introducción a las misiones. Empieza un nuevo juego; sobre la pantalla de introducción de misiones, mantén pulsado **Select** y utiliza izquierda y derecha para seleccionar la misión.

TOP SECRET

ROGUE TRIP

Introduce los siguientes *passwords*

Nivel de Funtopia
X, Círculo, L2, X, Cuadrado, L1

Nivel del barranco
X, Cuadrado, Círculo, L1, L2, Cuadrado

Batalla de jefe 1
Círculo, R2, R1, Cuadrado, L1, R2

Batalla de jefe 2
Círculo, Círculo, L2, L1, Triángulo, Triángulo

Batalla Big Daddy
Cuadrado, Triángulo, Círculo, Círculo, R2, R2

Salsa Alien
R1, Cuadrado, X, Cuadrado, L2, Círculo

Juega como Goliat
Triángulo, L1, R1, X, L2, L2

Juega como Nightshade
R1, R2, L1, L1, X, Círculo

Juega como Helicóptero
L1, Triángulo, R2, Triángulo, Triángulo, R1

Doble de *Pick ups*
L1, L2, Círculo, L1, R1, Cuadrado

Incrementar munición
R1, Triángulo, R1, Triángulo, L1, Cuadrado

Saltos ilimitados
Círculo, Cuadrado, R2, X, Triángulo, R2

Secuencia de vídeo de *Duke Nukem*
Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Círculo, Triángulo, Triángulo

TOMB RAIDER 3

Introduce los siguientes códigos mientras juegas, por ejemplo. No pauses el juego y luego los introduzcas. Cuando veas un código como L2 x 4 significa que debes pulsar L2 cuatro veces.

PASAR DE NIVEL
L2, R2, L2 x 2, R2, L2, R2, L2, R2, L2 x 4, R2, L2, R2 x 4, L2.
Si has introducido el código de forma correcta oirás a Lara decir «NO», la pantalla se congelará y se reanudará al final de la pantalla de estadísticas.

TODAS LAS ARMAS
L2, R2 x 2, L2 x 4, R2, L2, R2 x 2, L2, R2 x 2, L2 x 2, R2, L2 x 2, R2.
Si has introducido este código correctamente oirás a Lara chillar. Y tendrás todas las armas y munición, además de cristales para guardar y medipacks.

TODAS LAS LLAVES Y SECRETOS
L2 x 5, R2, L2 x 3, R2, L2, R2, L2 x 2, R2, L2 x 2, R2, L2 x 2.
Si has introducido este código correctamente oirás a Lara suspirar. Conseguirás todas las llaves y ocho secretos.

TODA LA SALUD
R2 x 2, L2, R2, L2 x 6, R2, L2 x 3, R2, L2 x 5.
Rellena la barra de energía de Lara al máximo.

LLAVE DE LA PISTA DE CARRERAS
R2, L2 x 3, R2, L2 x 6, R2, L2 x 5, R2, L2 x 2.
Te da la llave del circuito de carreras de la Mansión de Lara.

TENCHU

CAPACIDAD PARA 99 OBJETOS
Mientras mantienes pulsado el botón **R2** sobre la pantalla de selección de objetos, pulsa: **Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Derecha, Derecha, Arriba, Abajo.**

OBJETOS SECRETOS
Mientras mantienes pulsado el botón **R1** en la pantalla de selección de objetos, pulsa: **Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Derecha, Derecha, Arriba, Izquierda.**

INCREMENTA EL NÚMERO DE ÍTEMS
Mientras pulsas el botón **L2** en la pantalla de selección de Misión pulsa los siguientes botones: **Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Derecha, Derecha, Arriba, Derecha.**

RELLENAR LA BARRA DE ENERGÍA
Mientras juegues pulsa **START** e introduce **Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Derecha, Derecha, Arriba, Izquierda.**

S.C.A.R.S.

Introduce los siguientes códigos seleccionados del menú de opciones.

GLASSX: Copa de cristal.
ROCKYY: Copa de diamante.
ZDPEAK: Copa Zenith.
XPERTS: Modo MASTER: compites con todos los coches.
DESERT: Coche Escorpión.
RATTLE: Coche Cobra.
RUNNER: Coche Guepardo.
MYSTER: Coche Pantera.
ALLVID: Todos los códigos.

COLIN MCRAE RALLY

Introduce los siguientes *passwords* como tu nombre para conseguir:

BACKSEAT - El copiloto toma el volante.
PEASOUPER - Niebla en todas las pistas.
BUTTONBASH - Pulsa X y Círculo alternativamente para acelerar.
DIRECTORCUT - Te permite editar tus *replays*.
KITCAR - Personalizas tu coche de rallies.
TROLLY - Tracción a las cuatro ruedas.
FORKLIFT - Tracción trasera.
HELIUMNICK - Copiloto con voz de pito.
MOREOOMPH - Modo Turbo.
BLANCMANGE - Coche verde que tiembla.

TEST DRIVE 5

Introduce los siguientes códigos en la pantalla High Score:

VRSIX: Desbloquea todos los modos de juego.
RONE
NTHREE
MTHREE: Introduce estos tres códigos para desbloquear todas las pistas y coches.
NOLIFE: Conseguirás más coches.
SPURT: Modo súper Arcade.
AUXTRAY: Secuencia de vídeo musical extra.

GEX 3D: ENTER THE GECKO

Para acceder a todos los trucos pausa el juego y selecciona la opción salir. Mantén pulsado **L2** e introduce el código que quieras:

Vidas infinitas - **Arriba, Arriba, Abajo, Derecha, Triángulo, Abajo.**

Invencibilidad - **Izquierda, Derecha, Triángulo, Abajo, Derecha, Izquierda.**

Selección de nivel - **Derecha, Derecha, Izquierda, Derecha, Triángulo, Abajo, Derecha.** A continuación reinicia el juego y pulsa **Select.** Pulsa izquierda para acceder a diferentes niveles.

Citas de Gex - **Triángulo, Izquierda, Círculo, Arriba, Abajo.** A continuación reinicia el juego y pulsa **Select** y oirás una cita.

Discurso de Gex - **Abajo, Derecha, Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda, Derecha, Abajo, Abajo.**

Reloj - **Derecha, Triángulo, Derecha, Izquierda, Derecha, X.** Si introduces estos códigos conseguirás un reloj.
Para ver los mejores tiempos pulsa Cuadrado cuando estés en el nivel Media Dimension.

Feedback, *PlayStation Magazine*, MC Ediciones, Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona



MENSAJE CONCILIADOR

Kaixo, amigos: Leo en *PSMag* cómo una persona copia una carta de otra revista para criticar a PlayStation y encima farda de perder una amistad por este tema. Me parece absurdo que tengamos que imponer nuestros gustos consoleros a una buena amistad. Sólo es una consola, no saquemos las cosas de donde deben estar. Juguemos y ¡a divertirse! Las consolas están para eso, no para romper amistades.

En su día compré *Men in Black* y me duele un poco recordarlo (tiré el dinero), pero me gustaría saber qué tengo que hacer para no explotar siempre que empiezo la primera pantalla con la bomba. ¿Podéis echarme una mano? Me gustaría pensar que se puede hacer algo más que llorar y desesperarse, gritando: «¿Por qué compré esta cosa?»... En fin, gracias. ¡A ver si ponéis una sección de trucos más amplia!

Xabi Huete
(Guipúzcoa)

Tienes toda la razón del mundo: es absurdo arruinar una amistad por una consola. Como bien dices, las consolas están para jugar y divertirse. Se supone que los amigos están para algo más.
En cuanto a *Men In Black*... Vaya, precisamente lo analizamos para que NO LO COMPRÁSEIS POR NADA DEL MUNDO. Pero bueno, te ayudaremos. Bastante desgracia es ya gastarse el dinero en esa cosa como para que encima te echemos la bronca...
Tienes que buscar una luz roja que parpadea junto a una pared oscura. Cuando la encuentres, acércate y pulsa X. Aparecerá un primer plano de la bomba, con una cuenta atrás, y un puntero. Tienes que mover el puntero con el pad para seleccionar el cable que quieres cortar. Y el que tienes que cortar es... no esperarás que te estropeemos la sorpresa, ¿no? Juégatela, como en las películas.

¿Y LA SECCIÓN DE PERIFERICOS?

Hola. Sigo vuestra revista desde el número 4 y quisiera preguntaros qué ha pasado con la sección *Periféricos*. Para mí era una de las más interesantes y útiles, y la verdad es que la echo de menos.
Gracias de antemano por vuestra atención. Espero que mantengáis y ampliéis la sección de cartas, dada la interactividad lectores-revista, cada vez mayor. Hasta pronto.

Miguel Ángel García Benítez
Alcoy (Alicante)

Te alegrará saber que el mes que viene volveremos con la sección *Periféricos*. Últimamente hemos tenido serios problemas de espacio y, al final, como habrás advertido en este número, hemos tenido que aumentar el número de páginas para poder publicar todos los análisis y *previews*... En cuanto a la sección de cartas, luchamos cada mes para ampliarla. Vosotros seguid escribiendo, ¿vale? Se hará lo que se pueda. De todas maneras, insistimos, en nuestro próximo número volverás a leer la sección que tanto te gusta.

LOS CÓMICS AMERICANOS

Hola, soy Javi y tengo 16 años. Soy un gran fanático de la PlayStation y me encantan los juegos de carreras como *Need For Speed III*, *Formula 1 '98* y, por supuesto, *Gran Turismo*. Tengo *Tomb Raider 1, 2, 3*; *Final Fantasy VII*; *Resident Evil 2*; *Gran Turismo* y *Tekken 3*. Lo más seguro es que me compre *Metal Gear Solid* en cuanto salga. Quería saber si me podríais contestar unas preguntillas:

1. Me encantan las aventuras de *Lara Croft* en *Tomb Raider*. ¿Sacaréis alguna guía de *Tomb Raider 3* como hicisteis con el 2? Si es así, ¿para cuándo? ¿Y un póster de *Metal Gear Solid*?
2. ¿Sabéis alguna fecha para *Gran Turismo 2*? ¿Cómo será?
3. ¿Qué pensáis de *Dreamcast* y de ese nuevo juego que va a sacar llamado *Shenmue*? Tiene una pinta bestial, ¿no?
4. ¿Qué pensáis de la competencia de PlayStation? ¿Sabéis algo más sobre PlayStation 2? ¿Será con DVD o Mini-Disc?
5. En *PSMag* 26 os burlasteis de la película *Spawn* en un reportaje sobre cine y videojuegos. Pienso que si no os gustan los cómics americanos como *Spawn* y nunca habéis leído un cómic americano, ¿por qué habláis mal de él? No os enfadéis, es mi opinión y la de los amantes de los cómics.
6. Y por último querría dejar una cosa muy, pero que muy clara. Es referencia a David (N64) y a su carta en *PSMag* 26. En ningún juego de N64 he visto un fondo renderizado, ni tampoco secuencias de vídeo, ni texturas. Todos los polígonos de cualquier juego de N64 son de un mismo color y sin texturas, sólo cambia el tono de luz gracias a los filtros de luz. Además, el formato CD es mucho mejor que el cartucho y más barato. El mejor ejemplo es Squaresoft, que dejó Nintendo porque no querían cambiar su formato de cartucho, y ya habréis visto las maravillas que han hecho, ¿no?

Un saludo a todos los que tengan una PlayStation, y en especial a Raúl y a mi hermano José.

Javier Olmo
(Barcelona)



¿De verdad te gusta *Formula 1 '98*? No, no pasa nada, pero estamos convencidos de que los anteriores *F1* de Psygnosis te sorprenderían.
1. Lo más probable es que sigamos publicando la guía de *Tomb Raider 3* por partes en las páginas de la revista. Respecto a un póster de *MGS*... puede que caiga. Permanezcan atentos a su revista.
2. No hay fecha de publicación todavía. Sabemos que el juego estará terminado en julio, así que suponemos que llegará justo después del verano. En este mismo número tienes unas cuantas capturas del juego y algunos datos interesantes. ¿Cómo lo ves? Nosotros estamos desesperados por hacernos con él.
3. Dreamcast está muerta. Por lo poco —o no tan poco— que sabemos, PlayStation 2 se la va a comer con patatas. A ella y a todos sus juegos, ¿te apuestas algo?
4. De la competencia de PlayStation pensamos lo siguiente: «¿qué competencia?». La PlayStation 2 —que todavía no tiene nombre, por cierto— funcionará con DVD y CD-ROM. Sony ya lo ha confirmado: gracias a eso, será compatible con todos los juegos de la primera PlayStation.
5. No tenemos nada (o casi nada) en contra de los cómics de *Spawn*, pero la película basada en ellos es una de las cintas más ridículas de cuantas hemos visto. De todas for-

mas, las chanzas se dirigían más al juego que a la película, si eso te consuela. ¿Has visto el juego? Es tan agradable a la vista como masticar un pomelo verde con los párpados.
6. En cuanto a N64, hasta cierto punto te equivocas: hay juegos con fondos renderizados (*F-1 World Grand Prix*, por ejemplo), secuencias de vídeo (generadas por la consola, como las de *Metal Gear Solid*) y, por supuesto, texturas. Lo que sucede es que todo está tan mal hecho que parece que no está... Pero está, las cosas como son. De hecho, la consola no es terrible: lo son sus juegos.

MADRE SÓLO HAY UNA

¡Hola amigos! Me llamo Mª José y soy de Zaragoza. Leyendo la sección *Feedback* de *PlayStation Magazine 26* no he podido menos que esbozar una sonrisa al leer las cartas de Antonio (el consolero mayor del reino) y Jorge (cuarentena).
Hace siete u ocho años descubrí el mundo de las consolas cuando regalamos a nuestras hijas una SNES. A partir de entonces descubrí un mundo nuevo, el de los juegos de rol. De esta consola me hice con todos los que había, hasta que este verano pasado un sobrino de 15 años me dejó su PlayStation con *FFVII*. Me lo pasé completo en cinco meses y me quedé tan maravillada con el juego y la consola que le pedí a mi marido que me la regalara en septiembre (mi cumpleaños). Desde entonces he comprado *FFVII* (una joya), *Alundra*, *Wild Arms* y otros muchos de plataformas a los que tampoco hago ascos, igual a que a los de lucha (a los que juego con mi hija).
Siempre he sido una gran coleccionista de cómics de todo tipo (*Superman*, *Batman*, etc.) y creo que de ahí me viene ahora esta afición por los juegos de rol. Tengo 47 años y os puedo asegurar que aunque soy de los más «atípico» que existe, estoy totalmente cuerda. Lo que sucede es que soy una de esas personas que piensan que nunca deberíamos perder esa parte de niños que llevamos dentro. Tengo a mis sobrinos y conocidos alucinados, pues para los juegos de rol se requieren grandes dosis de paciencia, para investigar, luchar y subir los niveles de todo. Os aseguro que juego que empiezo, juego que acabo. Ahora, sólo espero que salga *FFVIII*. Sería más que un buen regalo de Navidad para mí. Hasta siempre, consoleros.
Mª José Sendra
(Zaragoza)

Decidido: para el próximo día de Reyes vamos a pedirnos una madre como tú. Te queremos. En la redacción todos nos hemos enamorado de ti. Da igual si efectivamente estás cuerda o no, el caso es que eres mayor, eres mujer, te gustan los videojuegos y tu género preferido es el rol. ¡Vaya, has roto todas las costumbres del mundo occidental! Eres el prototipo de mujer del siglo veintidós (¿estás calva y vistes trajes de papel Albal?).
¡Te queremos, te queremos, te queremos...!

TENGO DE TODO

Hola a todos. Mi nombre de batalla es TOMJOAD y tengo 34 años. Mi pasión son los juegos. Siempre que puedo compro vuestra revista, aunque a veces no doy abasto, lo siento.
He decidido escribir más que nada para aclarar algunos conceptos respecto a PlayStation. En mi casa estamos servidos, gracias a Dios, de todas las plataformas, porque así no nos perdemos nada. Eso es: una PlayStation, una N64 y un Pentium II a 350 MHz con equipo de altavoces, Soundblaster Live de 128 y Riva TNT incluida. O sea, que argumentos no me faltan.
Leo, revista tras revista, qué poco respetamos los otros formatos. La PlayStation es una buena máquina. Eso es indiscutible, tiene buenos juegos, pero también los tiene malos. Tiene algunos handicaps, como por ejemplo los *loadings*. Además, sabéis a ciencia cierta que muchos usuarios se han comprado la consola por el tema *bootleg* («pirata», vaya). En PSX podemos encontrar un *ISS '98* que nada tiene que ver con el de N64. Es absolutamente penoso que vosotros le deis un 9/10 cuando seguramente habréis jugado al de N64 y (al que por supuesto, el de PlayStation no le llega ni a los tacos de las zapatillas).
Otro ejemplo claro sería el de *Colin McRae*: es un juego bueno, muy bueno, pero en un Pentium II con un volante Sidewinder de Microsoft y una TNT Riva (gráficos y aceleración increíbles), es otro mundo. ¡Probadlo!
Por último, y sin ánimo de ofender a nadie, *Zelda*. Es un juego absolutamente increíble, lo mejor hasta la fecha, y que por sí solo se basta para comprar este soporte. Estoy absolutamente convencido que tenéis gente en la redacción que está como loca con las aventuras de Link.
Gracias por todo y «fins aviat».
TOMJOAD
Arenys de Mar (Barcelona)

No negaremos que Nintendo 64 tenga buenos juegos. Pero, pese a todo, PlayStation gana en calidad, cantidad y precio en cuanto al software (el hardware está claro que es inferior, en casi todos los aspectos). Buen ejemplo de ello es el primer juego que mencionas: *ISS '98*. Es verdad, tiene mejor aspecto en N64, pero si te fijas bien, observarás que:



a) No tiene secuencias de voz, y el de PlayStation sí, traducidas al castellano. No es que nuestra consola sea mejor, sino que simplemente el formato CD lo permite y el cartucho no.
b) La versión para Nintendo 64 es exactamente igual que la nuestra, pero el aspecto de los gráficos es mejor porque sencillamente el procesador es el doble de potente y porque nuestra gris carece de los efectos gráficos de N64 (que, dicho sea de paso, sólo funcionan bien en este juego y en dos o tres más). Pero si la consola es el doble de potente, ¿por qué Konami se limitó a hacer un calco del *ISS* de PlayStation, en lugar de hacerlo con el doble de polígonos, el doble de texturas, el doble de velocidad...? No lo hicieron porque se trata de una conversión directa. Ese juego se programó para PSX y se convirtió para N64. La razón por la que ha quedado mejor en la consola de Nintendo que en la de Sony es puramente circunstancial: los juegos de deportes siempre quedarán visualmente mejor en N64 que en PSX porque los efectos de la consola dan un resultado favorable y este tipo de juegos requieren poca potencia de la CPU (no necesitan velocidad, ni grandes escenarios, ni texturas complejas, ni apenas efectos de luz...). No nos parece acertado tomar *ISS '98* como ejemplo de «buen juego de N64», cuando en realidad es un hijo no deseado de la casualidad. No obstante, hasta aquí estamos de acuerdo contigo: en términos absolutos, el *ISS '98* de N64 es mejor que el de PlayStation.
En cuanto a tu conjunto de soportes, no te puedes quejar. Aun así, no te ilusiones demasiado con tu conjunto de altavoces y tu Soundblaster: si conectas un equipo de música con Dolby Surround a tu PlayStation, verás que la mayoría de sus juegos suenan mil veces mejor que los actuales títulos para PC. Por alguna extraña razón, los desarrolladores de juegos para PC apenas prestan atención al apartado de sonido, y el resultado es un tanto deprimente después de haberse gastado una pasta en una tarjeta de sonido de 20.000 pesetas y un equipo de cinco altavoces con sonido 3-D de, por lo menos —uno decente— otras 30.000... De verdad: merece la pena que explores las posibilidades auditivas de tu PSX. Puede que no tenga tantos bits de sonido como un ordenador, pero desde luego sus juegos los aprovechan al máximo (*Metal Gear Solid, Wipeout 2097, Gran Turismo, F1 '97...*).
De que PSX tiene buenos y malos juegos no cabe ninguna duda: todas las consolas de la historia han tenido buenos y malos juegos. Por suerte, nuestro porcentaje de juegos malos es infinitesimal comparado con el de Nintendo 64. Aquí no podemos estar de tu parte.
¡Por todos los dioses! ¿Tienes una Riva TNT y pierdes el tiempo con el *Colin McRae* para PC? Una cosa es que *Colin McRae* sea uno de los mejores juegos de PSX y otra que lo sea en PC. Sí, lo hemos probado en PC, y créenos: la diferencia de precio entre un PC como el tuyo y una PlayStation no justifica la diferencia de resolución (que tampoco es tanta en monitor de ordenador, insistimos).
Y acabamos con *Zelda*. Hasta cierto punto tienes razón: es absolutamente increíble. Es increíble al principio, por lo geniales que son sus gráficos, la suavidad de su animación, la enormidad de sus escenarios... Pero tiene cosas más increíbles: que después de más de tres años que ha tardado en programarse no tenga ni una triste palabra traducida al castellano es increíble; que haya salido traducido

al italiano, al inglés y al francés, dejando nuestro idioma de lado y diciendo que ha sido por falta de tiempo, es increíble; que el juego funcione de maravilla hasta la mitad y que, después, sea absolutamente injugable porque la cámara se va adonde le da la gana cada cinco segundos, es increíble; que Nintendo lance al mercado un juego así a medio acabar para vender más copias aprovechando el Día de Acción de Gracias en Estados Unidos, en lugar de arreglar los problemas de cámara que lo hacen injugable a partir de la mitad, es increíble... En fin, que tiene más de una cosa increíble.
Pero tienes razón: es increíble.
Gracias a ti, TOMJOAD, y escribe pronto.

NO HAY QUIEN SE LO CREA

¡Hola colgaos de *PSMag*! Somos dos hermanos de 17 y 22 tacos que os seguimos desde el número 1. Nos gusta mucho vuestra revista, pero hemos encontrado algunas cosas que no nos gustan tanto. Son las siguientes:
1. Nos rendimos. Ya no jugamos más a vuestros mafia-concursos. ¿De qué forma tenemos que hacer la pelota para estar en vuestra lista de «elegidos para ganar»?
2. El PlayTest de *Victory Boxing 2* no nos convence. ¿Habéis visto alguna vez boxeo, aparte de las «pelis» de *Rocky*? Porque nosotros sólo vemos dos cachos polígonos estúpidos, dificilísimos de controlar.
3. ¿Cómo se os ocurre contestar seriamente a según qué preguntas, como por ejemplo una del número 24, en la que un pavo se cree que en una demo de *Ridge Racer* le van a venir todos los coches y circuitos?
4. ¿Por qué habláis muy bien de un juego del que no encontráis fallos en su día y lo ponéis a parir cuando va a salir otro supuestamente mejor? (Véase reportaje del *C3* con *GT* y *Colin McRae Rally*).
5. No nos engañéis como hicisteis con Alfonso Romero en el número 24. La demo de Tekken 3 ocupa 140 MB (22% del disco) por lo que podrían caber muchas más demos, ¿vale?
6. Última disconformidad de la que no sois responsables (menos mal, ¿no?). Los precios de los lanzamientos son altísimos (¿dónde está ese chip?) y ¿por qué tienen que sacar juegos de la serie Platinum por más del precio inicial de 3.900 pesetas?
El motivo de esta carta es para exponer lo que no nos ha gustado, y no para que os molestéis. Por favor, publicadla.
Jesús y David
(Baleares)

1. ¿Es que no tenéis familia en la editorial? Pues entonces no os molestéis en mandar cupones, troncos. La familia es lo primero...
2. ¿Habéis visto boxeo real alguna vez? ¿Es que tiene pinta de ser como jugar a la comba? Para machacar pads ya está *Tekken*.
3. Contestamos a ese tipo de preguntas porque efectivamente hay demos que tienen todos los coches y todos los circuitos. Echad un vistazo a la demo del primer *Ridge Racer* que viene con *Ridge Racer 4*: el primer juego, en alta resolución, con motor 3-D mejorado, con todas las pistas, todos los coches y el modo espejo. Incrédulos...
4. ¿Para fastidiaros a vosotros? No, en serio, ¿seguro que no nos confundís con nuestra sana competencia?
5. Vale.
6. ¿Es que no sube el pan? ¿Y la carne? ¿Y la gasolina? ¿Por qué no pueden subir los videojuegos? Era broma, era broma... Pero lo que decís del «chip» tiene mucho que ver: la piratería es la principal razón por la que suben los precios de los juegos originales: si se venden menos, hay que aumentar el precio para obtener algún beneficio.
Pues sí, nos hemos molestado, muchísimo. Si hemos contestado a esta carta ha sido por culpa de la directora, que nos ha guardado las consolas bajo llave hasta que acabemos la sección...

QUIERO LA REVISTA EN CD

¡Hola! Me llamo Luis y soy un asiduo lector de vuestra revista. Hace aproximadamente 15 días que os mandé una carta, que todavía no he podido ver publicada. Por otra parte, desearía haceros una pregunta y una sugerencia. La sugerencia:
1. Podríais añadir un nuevo formato a vuestra revista: publicar *PSMag* con la misma información, pero en CD-ROM, que fuera compatible con ordenadores y con la propia PlayStation. Sé que costaría mucho trabajo y dinero, pero sería genial.
Y la pregunta:
2. ¿Será mejor *Silent Hill* que *Resident Evil 3*?
Luis Soriano
Terrassa (Barcelona)

1. Qué más quisiéramos nosotros que lanzar la revista en todos los formatos posibles. Por desgracia, el dinero y el tiempo no nos dan para tanto. Lo tendremos en cuenta, de todos modos.
2. No hemos visto todavía *Resident Evil 3*, aunque la cosa promete, si efectivamente los escenarios son en 3-D. Si te sirve como orientación, lo que sí podemos decirte es que *Silent Hill* es mejor que *Resident Evil 2*. Mucho.



INTERCAMBIO DE JUEGOS

Hola, amigos *PSMagistas* (no pesimistas, ¿eh?). Me llaman Mochi (como al cantante) y tengo 33 años. Voy a echaros un cable. Decididamente, no estoy de acuerdo con Alfonso Romero *(PSMag 24)*, ni con el papá de Antonio y Ruth *(PSMag 26)*. Tengo que confesar que con mis dos primeras consolas nunca me habían gustado ni pizca los juegos de lucha. En cambio, cuando me compré la PlayStation, adquirí también vuestra revista (con la que regalabais la demo de *Tekken 3*). Al principio no le di mucha importancia y la dejé apartada, pero cuando la probé... Sinceramente fue alucinante. Fui de inmediato a comprar el juego y, hoy por hoy, es la joya mejor guardada del mundo. No lo cambiaría ni por una noche con Lara Croft en una playa desierta. Bueno, quizás sí... Ejem.
Otra cosa, me gustaría hacer una oferta a los que lean la revista y les interese: tengo seis juegos (*Megaman 8*, *Ridge Racer*, *Jungla de cristal* (trilogía), *Wipeout*, *Parappa The Rapper* y *V-Rally*) y quiero cambiarlos por dos o tres juegos más adecuados a mi gusto. También estaría dispuesto a cambiar *Tomb Raider 3* por juegos como *Crash 3*, *Spyro*, *Abe's Exoddus*, *Resident Evil 2* o *Colony Wars Vengeance*. Si hay algún interesado que llame al teléfono 981 37 03 08. Gracias. Bueno, me despido con una felicitación por vuestra estupenda revista (ya veo que hay que hacer un poco la pelota para que publiquéis la carta) y deseando a todos los *PSMagistas* lo mejor. Hasta luego.
Ramón J. Méndez
Ferrol (La Coruña)

Al fin habéis comprendido todos que lo de hacernos la pelota funciona. Seguramente al principio pensabais que lo decíamos en broma...
Bienvenido al maravilloso mundo PlayStation, has elegido bien. No podemos estar de acuerdo con lo de quedarnos con *Tekken 3* pudiendo pasar la noche con Lara, claro. Y si te refieres a su encarnación en el plano real, Nell McAndrew, está claro que es porque no la has visto de cerca...
¡Oh, no, otra vez estamos dejando el teclado perdido de babas! No nos habléis de estas cosas, por favor.
Un pequeño comentario acerca de tus juegos, si no te importa: aprovecha al máximo esos CD de los que quieres deshacerte, porque algunos de ellos son mejores que los que estás dispuesto a recibir a cambio (aun siendo éstos más modernos). Nosotros no podríamos vivir sin *V-Rally*, por ejemplo.

NOS HEMOS SENTIDO ALUDIDOS

Hola. Somos dos colegas de Oviedo de 23 y 26 años y escribimos a vuestra redacción porque nos sentimos muy indignados. Iba yo (José L.) a ojear como cada mes mi *PSMag* y... ¡Oh, cielos! ¿Qué es esto?... En la sección de *Feedback* leo los comentarios de cierto tipo llamado David metiéndose con mi chiquitina, la gris, mi Play, esa maravilla de la ciencia que tan buenos ratos nos hace pasar a millones de personas en este mundo... Esto no puede quedar así. Se lo comenté a José A., el cual sufrió un repentino ataque de espasmos musculares. Nosotros sí tenemos pensamien-



tos propios e ideas a cerca de esa N64: ¿Consola? ¿Eso es una consola? ¡Pero si necesita que le instalen periféricos como el Expansion Pak para ampliar la resolución, qué vergüenza! O eso que se adapta al mando, el Rumble Pak, o las tarjetas de memoria... Al final el mando pesa tanto que te da dolores de espalda. Semejante arado sólo puede servir para provocar lesiones de columna. Para jugar con esos mandos necesitas una de dos: o hacer culturismo, o sujetarlo con un puntal. En definitiva, que esta chiquitina —la mitad de poderosa, técnicamente hablando— ha vendido ya en España más 1,300.000 unidades. Una pregunta, puestos a comparar: ¿alguien sabe cuántas N64 se han vendido? Como dice mi amigo José L.: «Esto es como cuando las madres amenazan a sus hijos:

— O te portas bien, o te compro una N64.

— ¡No, eso no, por favor!»

Y tú, David, ¿ya piensas solo o te sigue comprando la ropa tu mamá? Un saludo, chicos.

José A. y José L.
Oviedo

Estamos siendo demasiado duros con los pobres usuarios de N64. Bastante desgracia tienen con soportar juegos como *Mission: Impossible*, ¿no os parece? Dejémosles en paz, nos dan más lástima de la que estamos dispuestos a soportar por la miseria que cobramos... De todos modos, la cifra de las N64 vendidas en España es, según nuestros informadores, de dos dígitos (y el primero de ellos es un uno). Venga, vale, vamos a por otra carta. Qué crueles somos...

CONTRA LA PIRATERÍA

Hola. Soy José Chancosa y tengo una Play desde el 19 de octubre de 1996. Me acuerdo como si fuera ayer. Primero quiero mandar una felicitación por vuestra revista, que sigo desde el número 1, y ahora voy a pasar a una cuestiones que me rondan por la cabeza.



1. Soy un fanático de *FFVII* y hace un par de meses, mientras veía el programa *Impacto TV*, en uno de sus vídeos me pareció oír una música que me resultaba familiar, pero no le presté atención. La semana siguiente vi otro vídeo donde la volví a oír, pero esta vez más claramente. Era la música del vídeo de *FFVII* que incluíais en el CD de *PSMag 13*. Desde entonces la he vuelto a escuchar tres veces más como fondo de algún vídeo. ¿Sabéis algo sobre el tema? ¿A qué se debe? ¿Es legal? Atentos, porque seguro que vuelve a salir. Si algún lector sabe algo más acerca del tema, que me lo diga.
2. Pese a que un mes antes de que saliera el nº 1 de *PSMag* ya os estaba esperando y cada mes voy puntual al quiosco, no pude adquirir el nº4. ¿Qué puedo hacer? Lo digo porque en la página de *Números atrasados* sólo están a partir del 12.
3. El otro día fui a un Centro Mail y allí tenían puesta una demo sobre *Tomb Raider* que se llamaba «*Tomb Raider Trilogy demo disc*», o algo así. Salía Lara hablando un buen rato y luego había otro vídeo con un *remix* de todos los *Tomb Raider*. Me gustó mucho. ¿Cómo puedo conseguir esta demo, o es que es exclusiva para las tiendas?
4. Me gustaría opinar sobre la piratería en PlayStation. Estoy harto de oír en todos los sitios comentarios como: «Me voy a comprar una PlayStation, me han dicho que le pones un chip y se puede jugar a juegos piratas que son más baratos.» «Me acabo de comprar una PlayStation y en cuanto tenga dinero le pongo el chip.» Siempre que me preguntan si tengo la consola, lo segundo es preguntarme si tengo instalado el chip. En cuanto digo que no, me dicen que soy tonto, que por qué no me lo pongo, que gastarme 7.990 en un juego es malgastar el dinero... Y eso me duele mucho, porque por su culpa yo tengo que pagar tanto por un juego. Pero lo peor de todo, aunque me duela decirlo, es que el éxito que está teniendo la Play es gracias a la piratería. Si no fuera por eso, hubiera tenido éxito, pero no tanto como el que ha conseguido.

La mayoría de la piratería se encuentra en Cataluña, por eso se explica que en Barcelona y los alrededores se celebren tantas fiestas donde hay tantas Play y se sortea tanto dinero en premios... Todo el dinero lo sacan de la piratería, y por eso se pueden permitir el lujo de celebrar esas fiestas. Nunca verás amantes de la Play dar esas fiestas en Valencia, Murcia, Madrid... Por eso os pido que vuestra revista no les haga propaganda.

Espero que la Play2 esté mejor protegida y los juegos sean más difíciles de copiar, aunque todo es copiable, hasta los cartuchos de NES se podían copiar con el copión.



Bueno, esto es todo. Espero que mis preguntas sean más interesantes que las de cuándo sale la Play2 o cómo será tal juego o cuándo sale tal otro, que tanto se repiten en la sección *Feedback*.

PD: Ya he conseguido el chocobo dorado y los caballeros de la tabla redonda.

Anónimo

1. No tenemos ni idea de cómo funciona el tema de las bandas sonoras de videojuegos, pero nosotros también hemos visto algo parecido: una película en Antena 3, de esas terribles que echan a las 3:30, tenía como tema principal —agárrate bien los calcetines— ...¡la canción de la intro de *Metal Gear Solid*! Nosotros tampoco nos lo explicamos (entre otras cosas, porque la canción con aquella película quedaba casi tan bien como un bocadillo de garbanzos garrapiñados con un zumo de N64). En fin, oído al parche, o como se diga.
2. Llama al número de teléfono de suscripciones: 93 254 12 58. A lo mejor hasta tienes suerte.
3. Hemos consultado con Centro Mail, y nadie parece saber a qué te refieres. Lo mejor será que lo preguntes donde lo viste.
4. ¿De dónde te has sacado toda esa historia de Barcelona, la piratería, las fiestas subvencionadas por la mafia china, la familia Corleone y la perdida Lista Noc? ¿Seguro que tanto *Impacto TV* no te está licuando las neuronas?
En principio, los juegos de la próxima PlayStation serán más difíciles de copiar. Pero, como dices, todo se puede copiar (incluso los juegos de N64, con todo lo que presumen sus usuarios de lo contrario). Hasta pronto y felicidades por el chocobo, Anónimo.

EL OTRO 50%

Queridos colegas. Me llamo Rodrigo y, ante todo, os quiero felicitar por el gran trabajo que hacéis con esta sección y la revista en general. Supongo que recordareis a Jaime, de Madrid, cuya carta publicasteis en *PSMag* 27. Pues bien, yo formo con él el club «Super PlayStation», y me parece que no dijo mucho sobre nuestro club. A los fanáticos «playviciosos» que están leyendo ahora estas líneas: podéis escribir, preguntar lo que queráis sobre trucos, juegos, etc., y nosotros (si lo sabemos) os responderemos sin tardar.

Jaimito es el lado serio y modoso, y yo, el bromista y marchoso. ¡Vaya, me ha salido un pareado! Así que, si sois serios, escribid a Jaime (tenéis su dirección en el nº 27), y si os gusta la marcha, escribidme a mí:
C/ Sirio, nº 8 Esc. Izda. 7º B. 28007, Madrid.

PD: Podéis escribir gente de cualquier edad ¡No, abuelo, tú no!

Muchas gracias. Me gusta la revista y vuestro sentido del humor.

Rodrigo Marzán
Madrid

Mensaje recibido. Escribiremos a Jaime... ¡Era broma, hombre!

Todas las cartas recibidas se consideran para publicación, excepto si se señala en ellas lo contrario. *PlayStation Magazine* se reserva el derecho a editar las cartas por razones de espacio o claridad. Lo sentimos, pero no podemos responderlas personalmente.

RIDGE RACER TYPE 4.

Pura velocidad.





RIDGE RACER TYPE 4™

Conducir deprisa, muy deprisa. Sin que nada te detenga. Ni semáforos, ni novato que se pone delante, ni pareja de guardias civiles, ni nada. Correr y correr. Como un poseso. Conducir esos coches con los que soñabas o esos otros que te quitaban el sueño. Claro, que a tanta velocidad, además de tragarte cientos de kilómetros, también te tragarás moscas, mosquitos y todo insecto viviente que se te ponga delante. En fin, lo que siempre has querido: pura velocidad.



Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888

Tarifa Punta para Powerline: 57.84 pts./min + IVA. Sólo para mayores de 18 años.

PlayStation



www.playstation-europe.com/ridge4

¡Suscríbete!

A *PLAYSTATION MAGAZINE* Y PARTICIPA EN EL SORTEO DE...

PlayStation Magazine 28 (Edición Oficial Española)

Deseo suscribirme a *PlayStation Magazine* por un año (12 números) al precio especial de 9.945 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 11.745 ptas. Resto del mundo: 14.475 ptas.)

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P.: ....

Teléfono ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....

Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:

Calle: ....

N.º: .... Población: ....

C.P.: .... Provincia: ....

N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular: ....

de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............., a .... de .... de 199 ...

(Población) (Fecha) (Mes)

¡Un vibrante Dual Shock de colores para cada uno de los 10 ganadores! ¿Negro diamante? ¿Verde esmeralda? ¿Azul isla? ¿Variantes del cristal?... ¡A ver cuál te toca!



MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
o escribe a: suscripciones@mcediciones.es

Ganadores de un pack con los últimos juegos *Platinum* (*Soul Blade, Time Crisis, Mickey's Wild Adventure y Hercules*):

Antonio Gil Parra (Madrid)
Miguel Costado Lareu (Pontevedra)
Hugo García Gutiérrez (Vigo)
Javier Casero (Lleida)
Mónica Nogales (L'Hospitalet de Llobregat)

Sin Tarjeta de Memoria no avanzarás gran cosa.



Pongamos un ejemplo. Imagina que es la hora de cambiar el agua al canario. O mejor aún, que tu vecina sale al balcón en camisón. O ponte en lo peor: que se va la luz. Y ya sabes que algo se muere en el alma cuando la luz se va, porque lo hace a 300.000 kilómetros por segundo y sin avisar. Entonces a ti te entran los siete males, porque todo lo que habías avanzado en el juego lo pierdes y tienes que empezar de nuevo. Pero si por el contrario, ¡oh, previsor de ti!, tienes tus juegos salvados y bien salvados en tu tarjeta de memoria PlayStation, aquí paz y después gloria. Y a esperar tranquilamente a que la luz vuelva.

Tarjeta de Memoria





Toda la HISTORIA *PSMag* a tu alcance...

14



CD 14: *Crash Bandicoot 2, TOCA, G-Police, Felony 11-79, Shadow Master, Hercules (demos jugables)*

15



CD 15: *Grand Theft Auto, Pandemonium 2, Power Soccer 2, Courier Crisis y Frogger (demos jugables)*

16



CD 16: *Actua Soccer 2, Judge Dreed, Formula Karts, Discworld 2 y Rosco McQueen (demos jugables)*

17



CD 17: *Resident Evil 2, Gex 3D, Rascal, Dynasty Warriors, Terra Incognita (demos jugables)*

18



CD 18: *MotorHead, Newman Haas Racing, Z, Nightmare Creatures, Crime Killer (demos jugables)*

19



CD 19: *Three Lions, Timeshock, Cardinal Syn, Forsaken, Dead Ball Zone, Kula World, Kick Off World (demos jugables)*

20



CD 20: *Gran Turismo, Dead Or Alive, Bomberman World, WCW Nitro, Deathtrap Dungeon, Klonoa, Colin McRae Rally, WarGames (demos jugables)*

21



CD 21: *Tommi Mäkinen Rally, Blast Radius, Circuit Breakers, Treasures Of The Deep, Total Drivin', Theme Hospital, Ghost In The Shell (demos jugables)*

22



CD 22: *Demo exclusiva de Tekken 3*

23



CD 23: *Tombi, Ninja, World League Soccer, Circuit Breakers, S.C.A.R.S., Test Drive 5, G-Darius (demos jugables)*

24



CD 24: *Tomb Raider 3, Spyro The Dragon, Colony Wars - Vengeance, Bust A Groove, Victory Boxing 2, Wreckin' Crew, Sentinel Returns, Future Cop: LAPD, Mah-Jongg (demos jugables)*

25



CD 25: *TOCA 2: Touring Cars, Crash Bandicoot 3, F1 '98, Music, Psybadek, O.D.T., Lemmings Compilation, Moto Racer 2, Blitter Boy (demos jugables)*

26

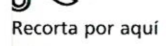


CD 26: *Michael Owen's World League Soccer '99, Rival Schools, Monkey Hero, Rollcage, Akuji The Heartless, Wild 9, Actua Pool, Total Soccer (demos jugables)*

27



CD 27: *Metal Gear Solid, Devil Dice, Cool Boarders 3, C3 Racing, V-2000, S.C.A.R.S. y 14 juegos completos Yaroze (demos jugables)*



Recorta por aquí

Consigue los números anteriores de *PlayStation Magazine* a 975 ptas. cada uno
(+ 350 ptas de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A:
MC Ediciones, S.A., Pº San Gervasio 16-20, 08022 – BARCELONA

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P. ....

Teléfono ....

DESEO RECIBIR, AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

11 ☐ 12 ☐ 13 ☐ 14 ☐ 15 ☐ 16 ☐ 17 ☐ 18 ☐
19 ☐ 20 ☐ 21 ☐ 22 ☐ 23 ☐ 24 ☐ 25 ☐ 26 ☐ 27 ☐

Forma de pago

☐ Contra Reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐
(caducidad)

Nombre del titular: ....

Firma:

* Nuestro CD funciona únicamente con el sistema de vídeo PAL, por lo que no es válido en Iberoamérica.



¡SANGRE! ¡FÚTBOL! ¡TENIS! SÓLO ESTÁN A UN CD DE DISTANCIA, GRACIAS A NUESTRO DISCO ADJUNTO EN LA CUBIERTA DEL NÚMERO 28. ES LA MEJOR RECOPILACIÓN DESDE EL TRAILER DE *PHANTOM MENACE*, Y NO ES NECESARIO QUE TENGAS INTERNET PARA VERLO. GRACIAS A DIOS.

Soul Reaver

■ EDITOR	**Proein**
■ GÉNERO	**Acción 3-D/aventura**
■ PROGRAMA	**Demo jugable**

Ponte un crucifijo, cómete un par de dientes de ajo, siéntate bajo la luz del sol y prepárate para un infierno sangriento de primer orden, lleno a rebosar de vampiros. Se trata de una buena secuela en 3-D del juego de rol de Crystal Dynamics, *Legacy Of Kain*, que obtuvo un enorme éxito; juegas como Ralzeil, un secuaz del epónimo bebedor de jugos rojos. Han desterrado a Ralzeil al reino espectral porque se propasó en su posición dentro de la jerarquía social de los vampiros. Tu tarea consiste en buscar a Kain y sus compinches, que desayunan plasma, y cargártelos con eficacia y sin complicaciones.

En nuestra demo jugable puedes explorar el espectacular escenario inicial y conocer a algunos malos malísimos. Es la oportunidad perfecta para acostumbrarse al innovador planteamiento de este juego de acción en 3-D, antes de que se abalance contra ti desde el estante de la tienda, con los colmillos desnudos y los ojos encendidos como brasas ardientes. Eso es lo que sucedería si las cajas de plástico tuviesen colmillos y ojos, por supuesto. Pero no los tienen. Por si te lo preguntabas.

Por cierto, para salir del lago sólo has de nadar hasta la superficie, (utiliza ⊗); chapotea hacia la pequeña plataforma (utiliza ⊗ otra vez), sube (pulsa ↑ cuando Ralzeil agarre el borde) y a continuación utiliza L1 + ⊗ para saltar hacia la repisa de encima. Para recoger la lanza de la plataforma siguiente, sitúate a su lado y pulsa ▢. Para lanzarla, apunta a un malo, pulsa y mantén ▢ para apuntar; libera el botón para disparar.

■ **Controles**

⊗:	Nadar, saltar pulsado en el aire para planear)
▢:	Ataque/acción (pulsa u oprime para efectos)
◎:	Devorar almas (hazlo cuando mates a un malo y su alma salga volando)
R1:	Manténlo pulsado para andar o encarar automáticamente a un enemigo
R2:	Girar la cámara a la derecha
L1:	Agacharse
L2:	Girar la cámara a la izquierda
L2 + R2 + Cruceta:	Mirar alrededor
L1 + ⊗:	Salto elevado

■ **Carcteristicas adicionales**

Soul Reaver se desarrolla en dos enormes escenarios abiertos, llenos de enemigos horribles, puzzles burlones y hechizos deslumbrantes. Y recuerda: aquí no hay muerte, sólo se te transfiere del reino material al espectral.

■ **Información adicional**

Avanza como un demonio hasta la sección PlayTest de este número, donde encontrarás un análisis completo de este fantástico juego de aventuras. Hazlo antes de que caiga la oscuridad y se despierten los vampiros.



Ensarta al malo, ¡ensártalo! Ralzeil se enfrenta a la chusma del infierno.

EN EL CD

Bichos

■ EDITOR	**Sony**
■ GÉNERO	**Aventura de dibujos en 3-D**
■ PROGRAMA	**Demo jugable**

El candidato de Disney en las recientes guerras de «películas de dibujos animados sobre insectos» se ha presentado ahora para PlayStation en formato de acción y plataformas. Es atractivo. En el fondo es un juego para niños, y como tal resulta bastante fácil acostumbrarse a la acción. Adoptas el papel de una hormiga llamada Flik que debe explorar una serie de escenarios en 3-D y evitar a la vez los peligrosos avances de abejas, avispas, pájaros y gusanos; el objetivo esencial consiste en salvar a tu hormiguero de los molestos e indeseables saltamontes.

El nivel que aparece en esta demo es el primero: sólo hay que encontrar la entrada al hormiguero. A lo largo del camino encontrarás varios objetos interesantes. Si saltas sobre una de las vainas de semilla naranjas crecerá una seta sobre la que podrás saltar más alto. Si encuentras monedas verdes y azules con el dibujo de una bellota en medio, verás como también aparecen dos nuevos iconos de planta en la parte inferior derecha de la pantalla. Para utilizarlos, recoge una vaina de semilla con el Cuadrado; a continuación, desplázate por los iconos pulsando X. Cuando hayas seleccionado uno, lanza la vaina con el Cuadrado y después salta sobre ella. La planta azul dispara distintos elementos que pueden recogerse y la verde produce una gran hoja que puedes utilizar como plataforma. No nos preguntes lo que se supone que tienes que hacer con todo esto: ¡experimenta!



Gusanos repugnantes, saltamontes atroces, arañas asquerosas, vainas con el tamaño de un puño... Ayuda al diligente Flik en esta búsqueda para salvar de la extinción al reino de las hormigas. Eres su única esperanza.

■ **Controles:**

⊗: Saltar
□: Lanzar/recoger
L1: Desplazar la cámara

■ **Características adicionales**

El juego definitivo exhibe 15 impresionantes escenarios de libre exploración entremezclados con escenas de la película. Pese a estar dirigida a niños, Disney asegura que *Bichos* también es un reto para los jugadores de más edad, gracias a los montones de opciones ocultas.

■ **Información adicional**

Recupera tu ejemplar de *PSMag* 27. En él encontrarás un análisis completo de este juego.

All Star Tennis '99



■ EDITOR	**Ubi Soft**
■ GÉNERO	**Simulador de tenis**
■ PROGRAMA	**Demo jugable**

Hasta el momento, el tenis no ha conseguido un rotundo éxito en el mundo PlayStation, que digamos. Está muy por detrás del fútbol, el baloncesto, el *snowboard* y la industria lechera en los baremos de los videojuegos de calidad. Pero no hay que desanimarse: Smart Dog ha realizado un nuevo intento en el género tras su regular tentativa de 1996, *Tennis Arena*. Para esta nueva aproximación al deporte de la raqueta, Dog ha grabado a jugadores profesionales para que los modelos en pantalla se muevan con verosimilitud, Y ADEMÁS presenta a ocho nombres famosos, como Michael Chang, Conchita Martínez y la campeona de Wimbledon en 1998, Jana Novotna. Esta demo consta de una partida para demostrar tu tenacidad frente a Amanda Coetzer. ¡Pelota, por favor!

■ **Controles:**

◎: Efecto hacia adelante
△: Volea
□: Efecto de retroceso
⊗: Servicio/golpe raso/mate/picado (según posición)
L1: Desvío a la izquierda
R1: Desvío a la derecha

Modo de servicio

□: Servicio con efecto de retroceso
⊗: Servicio normal
◎: Servicio con efecto hacia adelante

Todos los golpes y servicios se ven afectados por el tiempo que mantengas pulsado cada botón. Puede añadirse un toque posterior pulsando a izquierda o derecha en la cruceta inmediatamente después de dar un golpe. La potencia del golpe se controla utilizando arriba (mayor potencia) y abajo (menor potencia).

■ **Características adicionales**

Ocho pistas internacionales, compatibilidad MultiTap y un modo Bomba muy divertido.

■ **Información adicional**

Encontrarás un PrePlay en *PSMag* 20.

¿Problemas con tu CD? Si tu disco es defectuoso, envíanoslo y te remitiremos uno nuevo. Para consultas sobre los CD, llama los lunes de 18:00 a 19:30 h. al teléfono 93 392 95 05, o escribe un mensaje de correo electrónico a la dirección servicio.tecnico@mcediciones.es NOTA: Éste no es un servicio de trucos.

Rollcage

■ EDITOR **Psygnosis**
■ GÉNERO **Carreras**
■ PROGRAMA **Demo jugable**

Sí, aquí tienes otra oportunidad para participar en nuestro espectacular concurso *Rollcage*, en el que puedes ganar un Alfa 145. Sólo tienes que jugar a esta demo del excelente título de Psygnosis, escribir el código de verificación y el tiempo de vuelta que aparecen al final y enviárnoslo en el cupón que aparece a continuación. Se invitará a los cinco mejores concursantes a participar en un campeonato *Rollcage* en el que el Alfa Romeo y otros premios estarán al alcance de sus manos. Si no quieres un coche nuevo, puedes disfrutar de esta breve presentación de un magnífico juego de carreras.

■ Controles:
←→: Volante
↓: Vista inversa

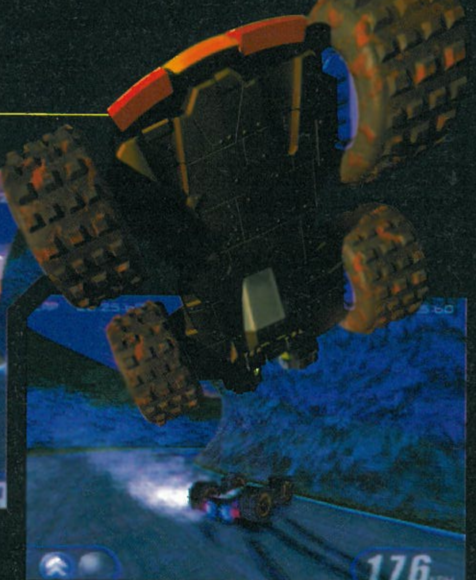
⊗: Acelerar
▣: Frenar
◎: Corrección automática
◬: Inversión

L1: Lanzar *power-up* izquierdo
R1: Lanzar *power-up* derecho

■ Características adicionales
Seis vehículos, diez circuitos de un jugador, docenas de pistas contrarreloj, un fabuloso modo para dos jugadores, extras ocultos, bla, bla, bla. Ah, y la banda sonora incluye el ritmo de Fatboy Slim.

■ Información adicional
Sal de esta revista y mete la marcha atrás hasta nuestro análisis en *PSMag* 27. No olvides tener cuidado con los demás usuarios de la carretera.





¿Aún no eres lo bastante rápido con *Rollcage*? Sigue practicando.

Concurso Rollcage

■ Nombre:

■ Dirección:

■ Teléfono:

■ Tiempo:

■ Código:

La competición está abierta a todas las edades, pero, en caso de que el ganador del primer premio sea menor de edad, el vehículo se adjudicará a quien indiquen sus representantes legales. El código de verificación que indiques en este cupón servirá para comprobar tu tiempo. Los cupones con un código inválido se descalificarán. *PSMag* no se responsabiliza de los cupones que puedan perderse antes de llegar a las oficinas de MC Ediciones. Los cinco tiempos más rápidos garantizarán a sus artífices un lugar en la Gran Final *Rollcage*, que se celebrará a principios de junio (se anunciará fecha exacta próximamente). Si no puedes asistir, tu lugar lo ocupará el siguiente concursante más rápido. Debes enviar este cupón obligatoriamente, no se admiten fotocopias. La fecha final de admisión de cupones es el 30 de abril, aunque *PSMag* se reserva el derecho a posponer esta fecha si lo considera necesario. Nos pondremos en contacto con los cinco participantes de la Gran Final tras el cierre del plazo de admisión. No nos llames: nosotros te llamaremos. Suerte y que gane el mejor.

Rellena este cupón y envíalo a:
Competición *Rollcage* *PlayStation Magazine*
Paseo San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona

Music Bonus Data

■ EDITOR **Proein**
■ GÉNERO **Creación musical**
■ PROGRAMA **Demo de audio**

Nos encantó el práctico e innovador equipo de creación musical de Proein cuando lo analizamos en *PSMag* 25. El juego completo te permite utilizar 750 bucles, muestras y ritmos, y mezclarlos después en un secuenciador de 16 pistas para crear tus propias obras maestras. También puedes editar cualquier bucle según tus especificaciones. Aquí encontrarás 11 nuevas melodías que podrás escuchar para tu regocijo auditivo. Los que se compren el juego podrán guardarlas en la tarjeta de memoria y manipularlas del modo habitual. Fantástico.

Para acceder a las melodías, pulsa ⊗ en cuanto se cargue la demo. A continuación, utiliza la cruceta para seleccionar una pista (están representadas por 15 iconos de nota musical en la parte izquierda de la pantalla). Pulsa ⊗ para reproducirla. Si quieres guardar las melodías en una tarjeta de memoria (sólo para los que posean *Music*), seguro que tu manual de instrucciones te será de gran ayuda.



Secuencias de vídeo del inconfundible *Music*.

Warzone 2100

■ EDITOR	**Proein**
■ GÉNERO	**Estrategia militar**
■ PROGRAMA	**Demo jugable**

Desde el albor de la Historia, adivinos, profetas y oráculos han vaticinado que, cuando lleguemos al 2000, aparecerán los cuatro jinetes del Apocalipsis, berrearán algo así como «se acabó el tiempo, señores» y después nos liquidarán con sus guadañas. Sin embargo, en Pumpkin no están de acuerdo. Si hay que atenerse a *Warzone 2100*, se trata de una guerra nuclear que eliminará a la mayor parte de la población a principios del siglo XXI, pero algunos sobrevivirán, preparados para luchar contra el malvado ejército que pulsó primero el botón. Tu tarea como comandante de los buenos consiste en inspeccionar el escenario en busca de tecnologías perdidas anteriores a la guerra, desarrollar armas nuevas y a continuación reunir un ejército para enfrentarte a tu siniestro enemigo.

Se trata en esencia de un juego de estrategia militar, siguiendo el modelo de *C&C*, aunque los gráficos son mucho más avanzados y, si lo deseas, puedes controlar tú mismo los tanques, en lugar de dirigirlos con un cursor. La demo presenta un útil modo de tutoría y dos misiones de juego rápido. Te recomendamos que empieces con el primero.

Si el mundo es una ostra y las armas nucleares un delicado tenedor, *Warzone 2100* es una comilona enorme de entrañas de molusco.

Controles

Controles de conducción:

←:	Girar a la izquierda
→:	Girar a la derecha
↑:	Acelerar
↓:	Frenar
START:	Acceder al menú del juego

Opciones

⊗:	Atacar/activar/seleccionar
⊡:	Seleccionar/deseleccionar unidades
◎:	Abrir/cerrar menú de Opciones
R1:	Desplazarse por las unidades
R2:	Desplaza el liderazgo a la siguiente unidad
L1 o L2:	Desplazarse por los grupos asignados
L2 + ⊗, ◎, △ o ⊡:	Asignar un grupo al botón seleccionado
L1 + ⊗, ◎, △ o ⊡:	Seleccionar el grupo asignado al botón seleccionado
L1 + cruceta:	Modificar la vista del mapa
L2 + ↑:	Zoom de aproximación
L2 + ↓:	Zoom de alejamiento

Acceder al mapa de batalla pulsando △

Cruceta:	Desplaza el puntero
Oprimir R1 + Cruceta:	Desplaza el mapa de batalla
⊗:	Selecciona unidad, objetivo o destino
⊡:	Selecciona unidad y unidades adyacentes
⊗ + cruceta:	Abre y arrastra una caja de selección

Radar: mueve el puntero sobre el radar en la esquina inferior derecha y pulsa:

⊗:	Desplaza el mundo en 3-D
⊡:	Ordena a las unidades seleccionadas que se desplacen hasta la posición indicada.

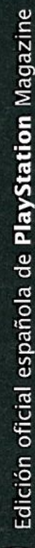
■ Características adicionales

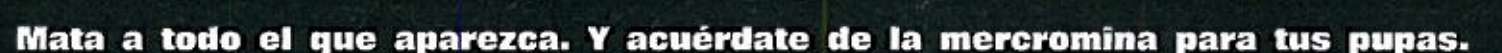
Puedes investigar y desarrollar más de 400 tecnologías, diseñar más de 2.000 unidades distintas y dar vueltas por tres enormes mapas de campaña, disparando a cualquier hombre, bestia o máquina que se atreva a mirarte a los ojos.

■ Información adicional

Busca un PrePlay del juego en *PSMag* 27, o espera a que nuestra fábrica de redacción termine de editar un análisis completo...

Mata a todo el que aparezca. Y acuérdate de la mercromina para tus pupas.





Viva Football



Que levante la mano el que haya hecho una chilena en la vida real.

■ EDITOR	**Virgin**
■ GÉNERO	**Esto... fútbol**
■ PROGRAMA	**Demo jugable**

Con tantos títulos de fútbol en el mercado, los fabricantes intentan hacer algo diferente con sus juegos, en lugar de limitarse a unir un motor 3-D decente a un nombre importante y esperar lo mejor. *LiberoGrande*, puede que te acuerdes, ofrecía una perspectiva de la acción en primera persona, mientras que *Viva Football* te permite elegir un equipo internacional desde 1958 a 1998. El juego también exhibe un sistema de control único que, según Virgin, proporciona a los jugadores un control del juego muy exacto. Podrás comprobar esta teoría por ti mismo en la demo, que te permite jugar cuatro minutos de un partido entre la Inglaterra de 1966 y la Argentina de 1998. Sólo has de escoger entre la opción de un jugador o dos jugadores.

■ **Carcterísticas adicionales**
Viva Las Veg... perdón, *Football* presenta con gran rigor histórico a más de 1.000 equipos, como por ejemplo clásicos intemporales del calibre del Brasil de 1970. También tiene 323 estadios distintos y cantidad de opciones interesantes.

■ **Controles:**

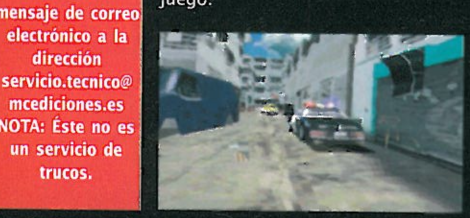
	ATAQUE	DEFENSA
⊗:	Pasar (pulsar) Pared (pulsar dos veces)	Entrada de bloqueo Pase largo (mantener pulsado)
⊗:	Tiro seco (pulsar) Tiro (mantener pulsado + arriba/abajo en el pad)	Despeje sin apuntar
△:	Corte	Cambiar de jugador
◎:	Patada adelante (pulsar) Patada (mantener pulsado)	Entrada deslizante
L1:	Cruzar (mantener pulsado)	Puñetazo (pulsar)
L2:	Nada	Salida del portero
R1:	Esprint	Esprint
R2:	Salto	Nada

■ **Información adicional**
Viva Football se analizó en el número 27, y consiguió un 7/10. Los gráficos no están nada mal, pero nos pareció que el sistema de control era muy complicado, y que por ello la acción resultaba más artificial que fluida. A ver qué opinas.

Driver

■ EDITOR	**GT Interactive**
■ GÉNERO	**Locura al volante**
■ PROGRAMA	**Vídeo**

Reflections abandonó Psygnosis, dejó tras de sí *Destruction Derby* y, por el aspecto de *Driver*, se han pasado los dos últimos años viendo películas de persecuciones de coches de los años setenta. El resultado es un juego de conducción de libre desplazamiento que utiliza la estructura basada en misiones y los escenarios de ciudad de *GTA*, pero añade gráficos en 3-D y la experiencia de Reflections en la manipulación y choque de vehículos y la dinámica de colisiones. Este vídeo presenta dos persecuciones de coches utilizando el motor real interno del juego. Sí, no es una intro, es el verdadero aspecto del juego.



Super Bub

■ EDITOR	**SCEE (Yaroze)**
■ GÉNERO	**Puzzle game**
■ PROGRAMA	**Demo Yaroze jugable**

Super Bub es una combinación de *Bust-A-Move* y el juego *Columns* de Game Gear. Tras escoger personaje, tienes que disparar pares de bolas coloreadas e intentar alinearlas. Cuando consigues una bola coloreada que gira cual torbellino, dispárala a las bolas del mismo color y desaparecerán. Si tienes la suerte de conseguir una bola de muchos colores, puedes dispararla hacia cualquier tipo de bola y hacer que desaparezcan todas las del mismo color. Diversión familiar.

■ **Controles:**
⊗: Tirar bolas
⊡/◎: Girar los pares de bolas a izquierda/derecha

Gex 3

■ EDITOR	**Proein**
■ GÉNERO	**Plataformas en 3-D**
■ PROGRAMA	**Vídeo**

Seguro que estás pensando «¡Otro vídeo de Crystal Dynamics! ¿Y qué más? ¿Un vídeo casero de la nochevieja de 1998 en sus oficinas?». No, no seas tonto. Eso lo incluiremos el mes que viene. De momento, aquí tienes una versión previa de la última aventura basada en el reptil de esta empresa, subtitulada *Deep Cover Gecko*. Vuelve al Primer Contacto de este número para conocer más detalles de este juego, que exhibe montones de movimientos, opciones y disfraces nuevos para el encantador lagarto. ¿Cómo? ¿Que también querías una demo jugable? Un poco de paciencia, diantre.



Soul Reaver

■ EDITOR	**Proein**
■ GÉNERO	**Acción 3-D/aventura**
■ PROGRAMA	**Vídeo**

Por si una demo jugable de la aventura gótica de Crystal Dynamics no fuese suficiente, también hemos incluido este sugerente vídeo en el que aparecen muchos de los escenarios y enemigos del atractivo juego completo. Acomódate y disfruta de los gráficos espeluznantes y de una banda sonora que te pondrá los pelos de punta.



¿Problemas con tu CD?
Si tu disco es defectuoso, envíanoslo y te remitiremos uno nuevo. Para consultas sobre los CD, llama los lunes de 18:00 a 19:30 h. al teléfono 93 392 95 05, o escribe un mensaje de correo electrónico a la dirección servicio.tecnico@mcediciones.es NOTA: Éste no es un servicio de trucos.

EL MES QUE VIENE

¡ANÁLISIS Y DEMO JUGABLE!

DRIVER

¡CUIDADO CON LA PASMA! *PSMAG* TE OFRECE UN ANÁLISIS EXCLUSIVO Y —CRUCEMOS LOS DEDOS— LA DEMO JUGABLE DE ESTE CLÁSICO DE LA PERSECUCIÓN.

FINAL FANTASY VIII

EL JUEGO DE MAYOR ÉXITO EN JAPÓN. ¡Y LO TENEMOS EN NUESTRAS MANOS! *PSMAG* LO DESPEDAZA PARA TU DELEITE.

POCKETSTATION

¿QUÉ TIENE ESA MAQUINITA QUE TODO EL MUNDO (DE OJOS RASGADOS) LA NECESITA? ENTÉRATE DE POR QUÉ SE AGOTÓ NADA MÁS PONERSE A LA VENTA EN LEJANO ORIENTE.

Y ADEMÁS...



SYPHON FILTER, CROC 2, POPULOUS: EL PRINCIPIO, G-POLICE 2, GTA LONDON, RUGRATS, SPEED FREAKS, ASTERIX, DARK STALKERS 3, CIVILISATION II, RETRO FORCE Y MUCHOS OTROS.

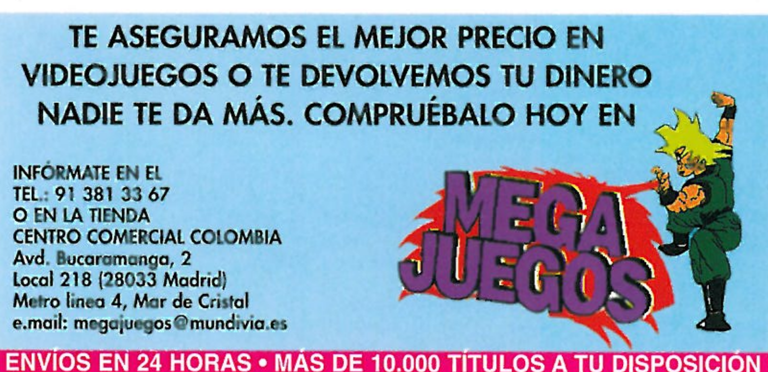
NOTA: Debido a circunstancias ajenas a nuestra voluntad, todos los contenidos de la revista están sujetos a cambios.





















GAMEBOY COLOR

JUEGOS PC

ALQUILER Y VENTA DE VIDEOJUEGOS DE TODOS LOS SISTEMAS

PLAYSTATION, NINTENDO 64, DREAMCAST

IMPORTACION DE CONSOLAS JUEGOS Y ACCESORIOS

CENTRAL

C/. LA SALETA, Nº 16 -B
TEL. 96 151 71 76
46960 - ALDAIA - (Valencia)
DISTRIBUCION A TIENDAS
E-MAIL:central@gamesfox.com

VISITA NUESTRAS TIENDAS EN:

C/. RAMON Y CAJAL, Nº 50 -B
TEL. 96 155 66 61
46900 - TORRENT - (Valencia)

C/. SAN JUAN BOSCO, Nº 83 -B
TEL. 96 365 53 63
46019 - VALENCIA

C/. JOSE ITURBI, Nº 5 -B
TEL. 96 359 40 33
46950 - XIRIVELLA - (Valencia)

C/. ISABEL LA CATOLICA, Nº 42
TEL. 96 383 63 69
46920 -MISLATA- (Valencia)

C.C. EROSKI - LOCAL B-10
TEL. 968 64 55 97
30500 -MOLINA DEL SEGURA (Murcia)

VTE. ANDRES ESTELLES, Nº 13
46970 - ALAQUAS (Valencia)

C/. TEODORO CAMINO, Nº 36-B
TEL. 967 50 65 11
02002 - ALBACETE

CTRA. JAEN Nº 68 - LOCAL 3
TEL.: 958 15 79 92
18013 - GRANADA

PROXIMA APERTURA
PATERNA (Valencia)

SI TIENES TU PROYECTO DE TIENDA LLAMANOS AL TEL. 96 151 71 76

Visita nuestra web en w.w.w.gamesfox.com TEL y FAX PEDIDOS: 96 151 84 73

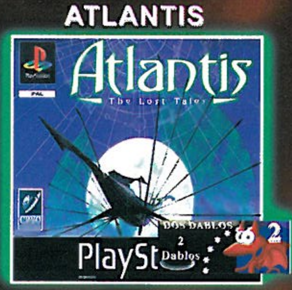


ÚNETE AL CLUB DABLO
DIVER tienda
TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:
CENTRAL DE OFICINAS
Y ALMACEN
TLF: 952 612 544
CATÁLOGO INTERNET
http //www.divertienda.com
ACUMULA DABLITOS Y CONSIGUE
ESTOS FABULOSOS PREMIOS
CLUB DABLO
QUEMA EL ABURRIMIENTO
Solicita ya
tu tarjeta
Entréguese este PREMIO AL SOCIO Josu Ruíz de Viñaspre
Ganador del Sorteo CLUB DABLO mes de Marzo de 199 9
Serie nº 012345678-9
Diver Tienda (Club Dablo)
LOGROÑO
Válido por: "UN EQUIPO MUSICAL"
CLUB DABLO
DIVER tienda
LIGA
SIZE 5
Quema el aburrimiento

PLAYSTATION + DUAL SHOCK




ATLANTIS



N64 MARIO PACK




SOUTH PARK



MONACO GRAND PRIX SIMULATOR 2



STAR WARS 2 ROGUE SQUADRON



BICHOS



DREAMS



HARD EDGE



NEED FOR SPEED 4

PRO BOARDER

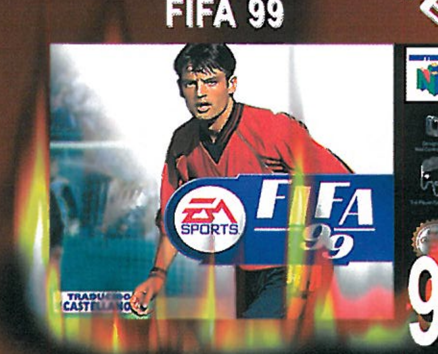
RALLY CROSS 2

"LAS PROMOCIONES SON LIMITADAS HASTA FINAL DE EXISTENCIAS"



PRODUCTO QUEMADO

FIFA 99



9.290

CATÁLOGO WEB INTERNET
http://www.divertienda.com

ROLL CAGE



PRODUCTO QUEMADO

METAL GEAR SOLID



8.490

VIVA FOOTBALL

GAME BOY COLOR



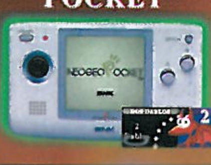
MORTAL K. 4



V-RALLY




NEOGEO POCKET



NEOGEO CUP 98 PLUS



THE KINGS OF FIGHTER







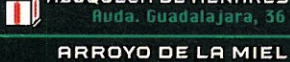






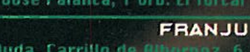






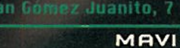





















VENTAS EN CD - ROM

SERVICIO A DOMICILIO

Provincia	Teléfono	Tienda	Dirección
ALICANTE	965230210	ALICANTE	Calvo Sotelo, 5
ALICANTE	966662323	ELCHE	Vicente Blasco Ibañez,75
BARCELONA	937883556	TERRASSA	Iscle Soler, 9 Local 4
BILBAO	944734715	SANTUTXU	Trv. Iturriaga, 4
CÁDIZ	956669856	ALGECIRAS	Castelar, 53
CÁDIZ	956768946	LA LÍNEA	Clavel, 43
CARTAGENA	968121678	CARTAGENA	Alfonso XIII, 66
CIUDAD REAL	926506604	TOMELLOSO	Pintor López Torres, 19
GRANADA	958294007	GRANADA	Emperatriz Eugenia, 24
JAÉN	953744411	BAEZA	Patrocinio Biedma, 17
LOGROÑO	941221008	LOGROÑO	Pepe Maguregui, 2
MADRID	918893890	ALCALÁ DE HENARES	Marqués de Alonso Martínez, 9
GUADALAJARA	949264609	AZUQUECA DE HENARES	Avda. Guadalajara, 36
MÁLAGA	952440671	ARROYO DE LA MIEL	Avda. Constitución, s/n
MÁLAGA	952507686	Velez Málaga AXARQUÍA	Camino de Málaga, 10 (C.C.Zona Joven)
MÁLAGA	952297697	CASABLANCA	Avda. Juan Sebastian Elcano, 156
MÁLAGA	952355406	EL TORCAL	José Palanca, 1 Urb. El Torcal
MÁLAGA	952297500	FRANJU	Avda. Carrillo de Albornoz, 6
MÁLAGA	952474574	FUENGIROLA	Juan Gómez Juanito, 7
MÁLAGA	952347058	MAVI	Paseo de los Tilos, 39
MÁLAGA	952870880	RONDA	Jose María Castelló, s/n
PAMPLONA	948172074	PAMPLONA	Sancho Ramírez, 15
SEVILLA	954386802	SEVILLA	Plz. San Antonio de Pádua, 7
VALENCIA	962400468	ALZIRA	Avda. Del Parque, 27



GRUPO
M·G·K
INTERNATIONAL
Plaza Miguel Hernández, 2
Apartado de Correos 390
03180 TORREVIEJA (Alicante)
965 71 80 79
965 70 38 35
no busques más
tenemos TODAS las
ULTIMAS NOVEDADES
al MEJOR PRECIO
METAL GEAR SOLID
AL MEJOR PRECIO! - dto. para socios
LA MEJOR AVENTURA 3D DEL AÑO
ASTERIX
DISFRUTA CON TU HEROE DEL COMIC
CARMAGEDDON
CORRE, DESTRUYE, ATROPELLA Y GANA!
RIDGE RACER TYPE 4
SIENTE LA VERDADERA VELOCIDAD
JOGCON
EL NUEVO MANDO DE NAMCO, EXCLUSIVO PARA RIDGE RACER TYPE 4!
CYBERSHOCK
MANDO ANALOGICO DE ULTIMA GENERACION CON LOS MOTORES MAS POTENTES DEL MERCADO Y 5 STICK INTERCAMBIABLES
JOYSTICK
NUEVO JOYSTICK CON FUNCION DE 'SLOW' Y 'TURBO' ADEMAS DE UN POTENTE MOTOR DE VIBRACION
ALMERIA
• ROQUETAS DE MAR: Av. Roquetas, 245 Tel. 950 32 31
ASTURIAS
• OVIEDO: C/. Foncalada, 13 bajo-D - Tel. 985 20 78 04
BADAJOZ
• MERIDA: Moreno. de Vargas, 24 Tel. 629 50 99
BALEARES
• IBIZA: C/. Via Punica, 5 - Tel. 971 39 91 01
MALLORCA
• MANACOR: C/. Baix des Cos, 39 - Tel. 971 84 50
BARCELONA
• C/. Nicaragua, 57-59 - Tel. 934 10 55 95
• C/. Begur, 38 - Tel. 934 31 62 34
• Gran Via, 1087 - Tel. 932 78 23 87
• Bernard Metge, 6-8 - Tel. 932 78 07 69
• Pla de Fornells, 38 - Tel. 933 50 03 00
• TERRASSA: Av. Jacquard, 35 - Tel. 937 85 37 5
STA. Mª DE PALAUTORDERA:
• C/. Mayor, 31 - 1° - Tel. 938 48 03 54
BILBAO
BARRIO SANTUTXU:
• C/. Part. de Allende, 10 - Tel. 944 73 31 41
• CASCO VIEJO: Belostikalle, 18 - Tel. 944 15 56 4
BLANES
• C/. Horta D'en Creus, 40 - Tel. 972 35 24 84
CACERES
• PLASENCIA: Avda. De la Vera, 19-21
CASTELLON
• VILLA REAL: C/. L'Alguer, 3 - Tel. 964 50 60 89
CIUDAD REAL
ALCAZAR DE SAN JUAN:
• C/. Ferrocarril, 65 - Tel. 926 54 08 27
GRANADA
• Concha Espina, 16 - Tel. 958 12 80 21
HUELVA
• Puebla de Guzman, 20 - Tel. 959 22 38 32
• ARACENA: Grán Vía, 11 - Tel. 955 87 00 37
ISLAS CANARIAS
LAS PALMAS
• ARGUINEGUIN: C/. Angel Guimeral, 3
Tel. 928 15 14 35
SANTA CRUZ DE TENERIFE
• GRANADILLA: C/. San Francisco, 3
Tel. 922 77 19 04
• LA LAGUNA: C/. Las Nieves, 18 Finca España
Tel. 922 65 76 05
FUERTEVENTURA
• PUERTO DE ROSARIO: C/. 23 de Mayo, 89
Tel. 928 53 00 56
LANZAROTE
• ARRECIFE: C/. Gongora, 56 - Tel. 928 82 41 05
LA CORUÑA
• C/. Méndez Pidal, 8 - Tel. 981 23 30 42
NARON
• Avda. Solana, 22-24 - Tel. 981 38 07 03
LLEIDA
• Corregidor Escofet, 16 - Tel. 973 22 10 64
LUGO
• C/. Guardias, 5-7 Centro - Tel. 982 20 32 83
MONFORTE DE LEMOS:
• C/. Roberto Baamonde, 54 - Tel. 982 41 00 69
MADRID
• C/. Carlos Hernández, 14 - Tel. 913 77 15 62
COLLADO VILLALBA:
• Alcázar de Toledo, 35-1 - Tel. 918 49 18 05
MURCIA
• Pza. Cruz Roja, 3
MAZARRON:
• Avda. Constitución, 79 - Tel. 968 59 28 50
SAN SEBASTIAN
• Paseo de Errondo, 4 - Tel. 943 46 23 63
SANTANDER
• Centro Com. Valle Real - Tel. 942 26 25 95
• C/. Castilla, 69 - Tel. 942 21 51 84
• EL ALISAL: C/. Los Encinares, 13 - Tel. 942 33 78 87
VALENCIA
• C/. Maestro Gozalbo, 11
Tel. 963 74 37 92 / 963 55 24 68
• ALMUSAFES: C/. Pinar, s/n - Tel. 961 79 52 22
VIZCAYA
• SANTURCE: C/. de la Portalada, 2
Tel. 944 83 27 16
ULTIMA NOVEDAD
M·G·K
VOLANTE POWER-PRO
COMPATIBLE CON PSX-SS-N64
CON VIBRACION, CAMBIO DE MARCHAS, ACELERADOR, EMBRAGUE, FRENO Y FRENO DE MANO!
Y NO TE QUEDES SIN TU
TARJETA SOCIO MGK
GRATIS con tu primera compra
SOCIO
+ 1 REGALO!
GAME BOY
PC
VISITE NUESTRO HOMEPAGE
http://www.mgk.es
PROFESIONAL - PROYECTO DE APERTURA
¡RAPIDO! Unete a nuestra Red y aprovéchate de
Muchísimas ventajas.
Llámanos y te informaremos de todos nuestros servicios.





TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR® SOLID

"SE HA CREADO EL MEJOR JUEGO DE LA HISTORIA" – 10/10



¡ VERSIÓN EN CASTELLANO DISPONIBLE EN ABRIL !

KONAMI. Orense 34 9º. 28020 MADRID Teléf.: 91 556 28 02 Fax: 91 556 28 35